平成2年2月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第2号通巻41号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
2
Feb. 1990
No.41
500yen（本体485円）

決定!!
―第3回 '89― 読者が選ぶ ゲーメスト大賞



パワフルニューゲーム

君は女の子が目的？
パズニック

ジャパンバッシングゲームだ
ファイナルファイト

人気爆発!!
グラディウスIII

出撃目前
1941

最強ゾーン攻略
ダライアスII

正義のためなら命をかける!!
シャドーダンサー

狙えテッペン!!

デッカイブロックを消せ
クォース

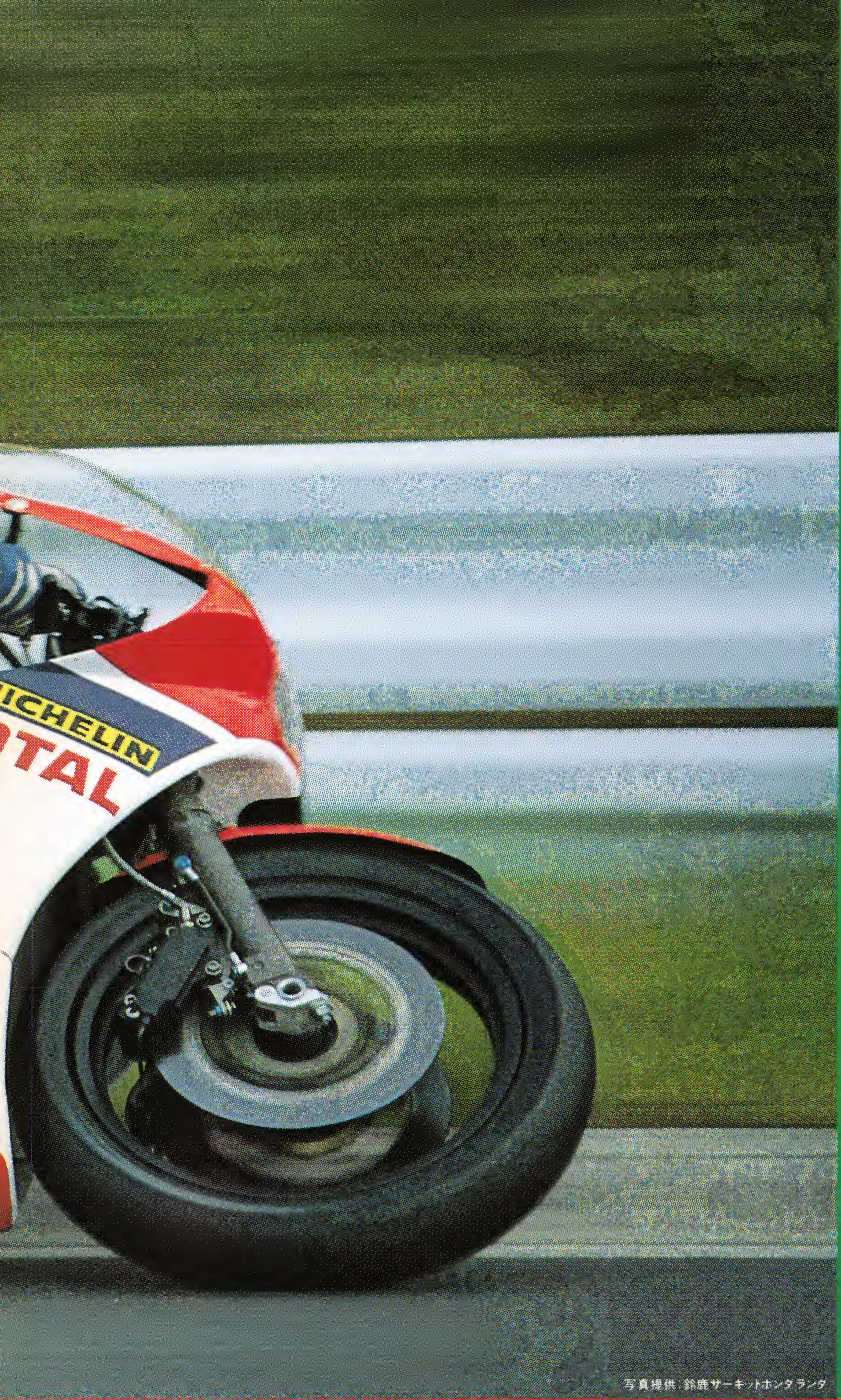
敵の出現パターンを覚えろ！
バーニングフォース

白熱のバトルだ！
スーパーフォーミュラ

がんばれ受験生，ゲーメストアイランド

はねたまご「RUMIKO'S」発表

最終回MTJのゲームデザイナー入門 ●ゲーム懸賞論文1席発表 ●いざ平安京へ！ おはらいツアー ●大接近！ はじめまして♥



写真提供 鈴鹿サーキットホンダランダ

キャッチ・ザ・ハート——

TAITO

シフトハターンは3タイフ。ノーマル、レーシング、オートマチックのいずれかから選択だ。1周ごとの順位はマッフでチェック。画面上に表示されるリミットホジションのマシンが1周する時点で、フレイヤーがリミット以下ならゲームオーバー。リミットホジション以内の順位で3周を走り切れば完走だ!

判断力、テクニック、そして野性。
勝利にはそのすべてが必要だ。

【パワーバンド】攻略のテクニック、その1はハワーバンドを知ること。マニュアルシフト時、ハワーバンドを最大限に使いこなせばタイムアップは確実だ。

【コーナーで勝つ】コーナーが勝負の分かれ道だ。アウトインアウトはもちろん。ヘアピンカーブでのブレーキングしながらのバンク、スフーンカーブのアフローチでインにつくタイミングなど、勝利のためのテクニックは限りない。マシンの野性を飼い慣らし、コーナーをものにした奴だけが、偉大な勝利者になれる。



- DX可動タイプ:2320(D)×1130(W)×1700(H)m/m、〒95-3399 消費電力320W、430kg 使用モニターサイズ25インチ
- 2台以上なら通信機能でも遊べるぞ(オプション)

※筐体の仕様、外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。










野性の走りが覚醒する。
走る。それは男たちの本能なのか。
獣のようにエンジン音を響かせ、いま野性の走りが目を覚ます。
走るために生まれてきた熱いマシンたちがスタートラインで吠えはじめた。「WGP」。近日登場。
REAL RACE FEELING
WGP™
JAPAN AUSTRALIA U.S.A. WEST GERMANY
THE NETHERLANDS BELGIUM
FRANCE GREAT BRITAIN
株式会社 タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL. 03-222-4888（大代表）
タイトーイメージキャラクター
岩井由紀子（ゆうゆ）









グラディウスⅢのデモ画面に、今までのグラディウスシリーズの栄光の歴史が記されている。

いよいよモアイも出現

人気爆発!! グラディウスⅢ

君のパワーUPはBタイプ? Dタイプ?

伝説から神話へ——長らく読者を待たせ続けたグラディウスⅢも、遂に発売です。このゲーメストが君の手元に届く頃にはゲームセンターに出ていることでしょう。今回はタイプセレクトのパワーUPと、先の方の面まで紹介した。マニアの方には少々物足りないかもしれないがヨロシク!

TYPE-SELECTのパワーUPについて

今回はパワーUPのTYPE-SELECTについて紹介しましょう。

現在の段階では、エディット・モードを含め、TYPE・D(ツインレーザー、フォトントゥピド)が一番人気があります。他に、TYPE・B(リップルレーザー、スプレッドボム)も使ってる人が多い。タイプDかタイプBでプレイしてみるのが一般的ではないでしょうか。

それでは、タイプごとに説明していきます。

TYPE A
ミサイル
ダブル
レーザー

このタイプは、元祖グラディウスとほぼ同じです。グラIIよりは若干パワーUPしています。

パワーUPしているのは、ミサイルが2連射になった所と、レーザーが弾切れしなくなった所です。レーザーは、通常は切れ目ができるのですが、画面前に出たり、敵にレーザーを当てたりすると切れ目がなくなります。

その分、ミサイルの押しっ放し連射はなくなりました。

それでも、ダブルもそれなりに強いし、ビギナーなら充分敵に対抗できるでしょう。

TYPE B
スプレッドボム
テイルガン
リップルレーザー

グラIIにはなかった、リップルレーザーにスプレッドボムという夢の組み合わせ?です。

リップルレーザーは2連射と弱くなったものの、当たり判定が大きく初心者に使い易い武器です。ただし、威力はあまり強くないので、オプション3つつけるまではノーマルショットの方が強いと思います。

スプレッドボムは爆風が広がり、広くカバーします。欠点を言えば爆風で弾が見えなくなることです。

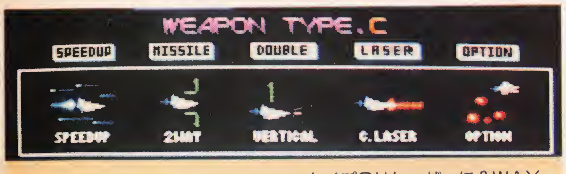
初心者に使い易いパワーUPでしょう。



タイプAは元祖グラディウスの装備だ。



リップルとスプレッド、夢の組み合わせのタイプB。



タイプCはレーザーに2WAY。

STAGE 1 砂の惑星

さて、1面は砂の惑星です。上下に砂丘があり、そこをダッカ、砲台、ハッチというおなじみの敵が出てきます。これらの敵は、グラIIでも強敵でしたね。早く倒さないとぐつけ上がってきて攻撃してきます。

1面は、ハッチが素直に下についている場合が多いようです。ミサイルが流れて壊れるようになってます。その分、後に出るスプレッドボム、アップミサイルは使いにくいかも。

他に、砂竜や砂ライオンも出てきます。砂竜は砂の中からいきなり出てくるのでびっくりしないように。かなり耐久力があるので巻かれると辛いかも。

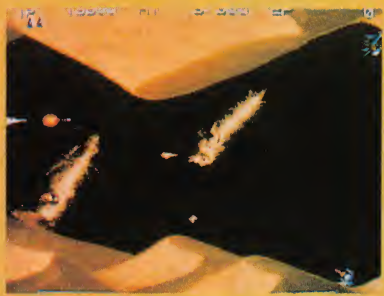
砂ライオンは分裂する弾を撃ってきます。油断すると強いですよ。何匹も画面上に残してしまうと困りものです。

ここまでの敵は、レーザーなんて使わない方が良いくらいマニアには問題ないでしょう。

ボスはアリジゴクと糸をひいてくるクモです。クモはあまり自分を狙ってこなくて、勝手に糸をひきながら飛んでいます。どちらかと言えば、ボスの出してくる拡散弾の方が怖いといったところでしょうか…。



砂竜が砂山の中から出てくる。



砂ライオンは早めに倒さないと強い。



1面ボスはこれだ！糸には当たらないぞ。

STAGE 2 泡

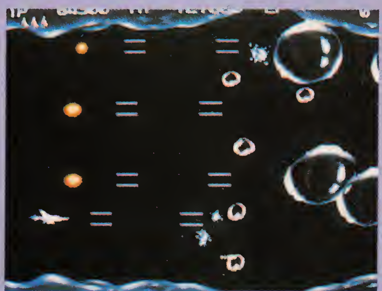
2面は泡のステージです。とにかく泡が多い！この泡の数はハンパじゃありません。最強装備でうちまくっても押されるくらい。連射が速い人は有利ですよね。まあ、レーザーなら連射はいらないですが。

泡の他には、ハッチと後ろからしつこく自機を追いかけてくるザコが出てきます。このザコは泡に包まれていて、そのうち泡を破って大人になる？といううっとおしい敵です。しつこさに根負けしないようにしよう！

たまに、赤い泡が出てきます。これは撃つと分裂し、さらに壊すとパワーカプセルになるというスグレモノ。パワーカプセルをいっぱいいただいちゃおう。

ボスは泡につつまれています。フォースフィールドでは泡を防げないので、とばしてくる泡に当たるとやられてしまいます。

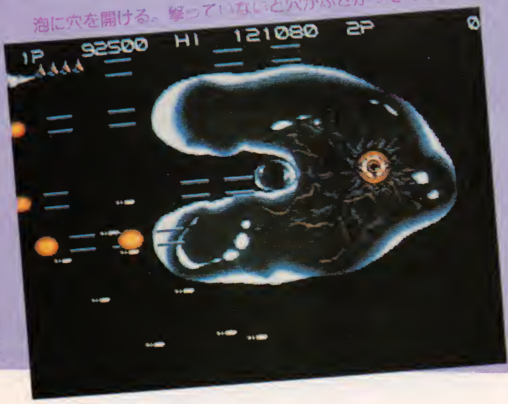
このボスは、かなりデカイので、体当たりされることもあります。でも逃げ腰で戦っても、オプションで攻撃して



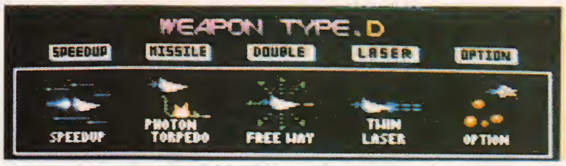
泡の総攻撃。上下から出てくる小さい泡に注意。



後ろからしつこく追いかけてくるザコ。負けるな。



泡に穴を開ける。撃っていないと穴がふさがってくる。



ツインレーザーにフォトントゥピドという強力な組み合わせのタイプD。

TYPE C 2WAYミサイル バーティカル C・レーザー

レーザーに2WAYという、これもグラIIにありそうでなかった組み合わせです。

2WAYミサイルは、グラIIでは強かったのですが、今度はどうでしょうか？ レーザーの当たり判定の小さい分をカバーしています。

ちょっとマイナーなタイプCですが、決して弱いパワーUPとは思いません。

TYPE D フォトントーピドー フリーウェイ ツインレーザー

現在一番人気のタイプです。フォトントゥピドの威力がかなり強いということと、ツインレーザーの当たり判定の大きさが人気の理由です。ツインレーザーは威力はそれほどでもないのですが、連射でカバーできます。

フォトントーピドーは、今回は抜群の威力を持っています。

STAGE 3 逆火山

逆火山ステージです。ここまでノーミスで来ないと、スタート直後に画面が下へスクロールするそうです。

初めは、ハッチがいっぱい複雑な地形にくっついています。ハッチを壊せないと、ザコがボロボロ出てきてしまいます。!のゲージがあるのを忘れてると難しい所です。

その後、上から砲台のついた岩が落ちて来る所へ来ます。近づくと上から落ちて来るというインケンな奴です。わかっていても結構ひっかかるんだな、これが。

さらに進むと、今度は地下に潜っていきます。地下に潜ると、タテが3画面分の巨大迷路みたいになっているのです。特に下へ行くと、火山が噴いていて、特別難しいのだ。上の方へ行くと、少し楽だけど、ハッチがあるし、いきなり上からダッカが降ってきたりもする。

そのうちに、昔なつかしきディグダグみたいに、土の中に岩がうまっている所に出る。土を壊すと、上から岩が落ちてくるわけです。

画面が止まると、かつてのグラディウス4面のように、アイアンメイデがやってきます。ハッチもあって、速く壊さないと弾をボロボロ撃たれるのだ。

ボスはデカくて、コアが3つある。編集部ではトリプルコアと呼ばれているのだ。

コイツは、まず上下に2本ぶっといレーザーを撃ち、中に反射レーザーを撃ってくるのだ。そして、コアが2つ壊れると小さな青レーザーをピピッとはいてくる。

とっても強いこのボス、倒すのはとてもムリかも。今では、このボスはとても倒せないというのが定説になっている!?

じゃ、どうすれば良いのか? 残された手段、それもとっておきのが1つ。足を使って…逃げるしかない!



前には岩が落ちてくるし、後からはザコが飛んでくる。



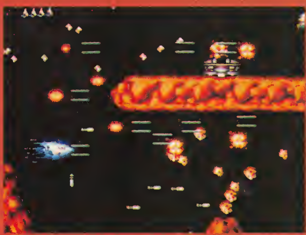
ディグダグを思わせるシーン。逆火山も終わりに近づいた。



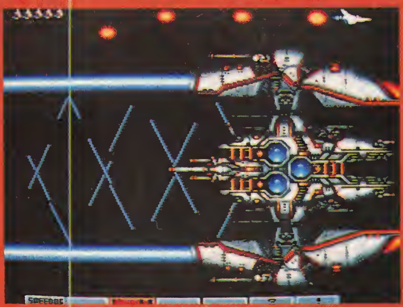
さらに地下へ進んで行く。



プチ火山が右からどんどん出てくる。ハッチのザコが出す弾にも注意。



下へ行くと火山が噴いている。どこに進むも自由だ。



強い強いトリプルコア。逃げろ〜。



オプションをめりこませてザコを撃っている。



3段のハッチ。ザコは地形の中を抜けてくる。



岩が上から落ちてくる。こちらは上のルート。



まずはハッチからのザコの嵐。こうなっても楽に抜けられる方法がある。



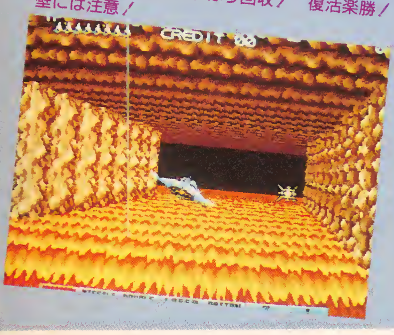
火山の噴火口をオプションでうまくふさいで進まないと難しい。

STAGE 4 3Dステージ

逆火山ステージの地下深くから脱出するのが、このステージです。今までにはない3Dステージで、エネルギーカプセルが流れてきます。

ここでうまくパーカプセルが回収できれば復活も楽でしょう。

パワーカプセルをばりばり回収！ 壁には注意！ 復活楽勝！

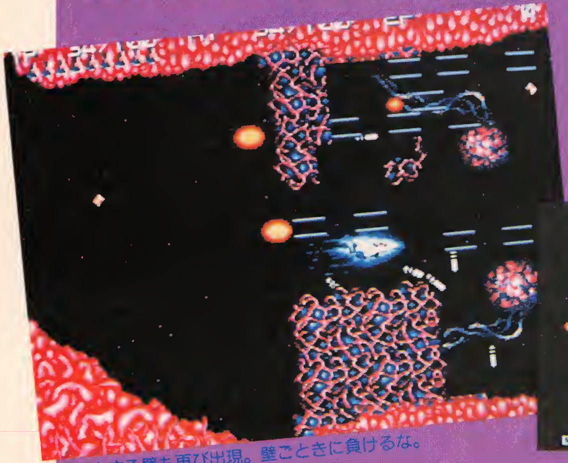


STAGE 6 触手

元祖グラディウスの5面の触手と、サラマンダの1面を一緒にしたような面です。うにょうにょしていて、気持ち悪いステージです。ボスが出せないのが残念。ゴーレムがさらにパワーUPしているぞ。



うお〜、狭いぜ。細胞を壊して道を切り開け!!



再生する壁も再び出現。壁ごときに負けるな。

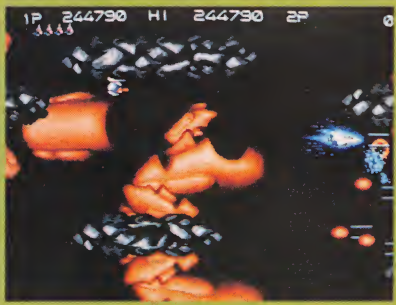


これは元祖グラディウスに出た触手だ。

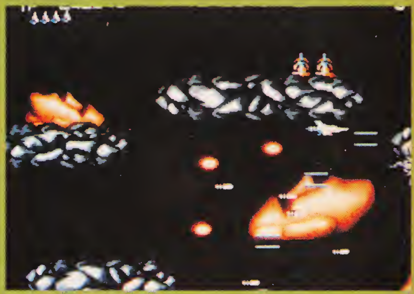
STAGE 5 モアイ

遂に出たモアイ! モアイがとにかく回る、回る! モアイの背中が見られます。

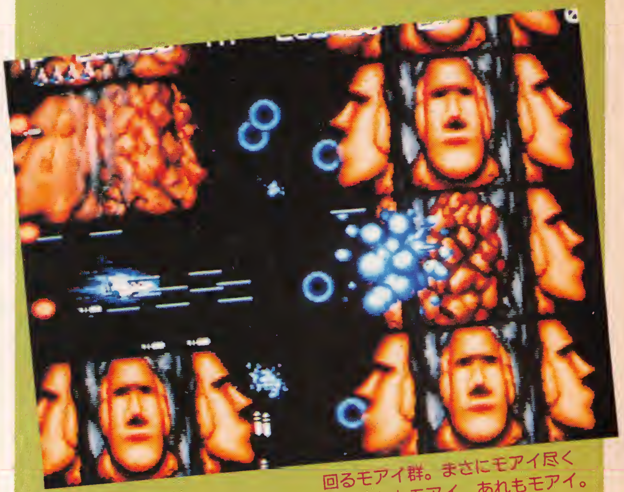
モアイ尽くしの面で、いろんなモアイがプレイヤーを楽しませてくれます。でもここまで来るのは大変でしょうが…。



モアイが回りながら飛んでくる。後頭部をさらすモアイも。



画面の右端にいるのは、またでましたにっくきオプションハンター。

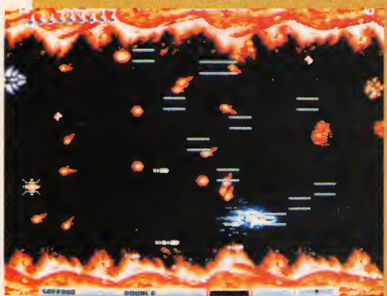


回るモアイ群。まさにモアイ尽くし。これもモアイ、あれもモアイ。



モアイの回りを回るモアイ。でもこれはまだモアイではない。

STAGE 7 プロミネンス



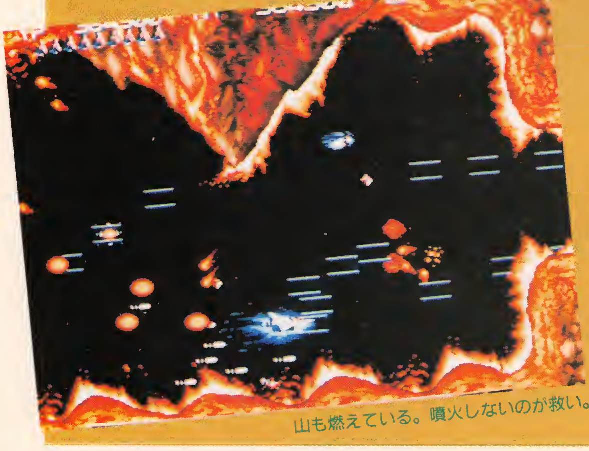
オプションハンターまで出て来て、ピーンチ。



プロミネンス面に突入だ。燃えているぞ。

全てが燃えているステージ。火の玉を撃つと火の粉がばらばらと飛んできます。どこかで見たようなボスも凄い。カッコ良くなって戻って来たぞ。

（ぜんじ）



山も燃えている。噴火しないのが救い。

1941

戦闘の火ぶたは
切っておとされた!!
勝利への道は君たちの
双肩にかかっている!!

これが発売バージョンだ

開発段階から紹介してきた「1941」間もなく発売! これまでの報告も含め、まとめてみましょう。

まず、パワーアップの種類ですが、マシンガンに加えてスーパーシェル、ミサイルの3タイプに増えました。

マシンガンは連射の効く使いやすい武器。

スーパーシェルは1943で言うところのレーザーか。ただし、あまりショットパワーは強くなさそう。

ミサイルは広範囲の敵に対して有効。

この3つを使いわけて進んでいくことになります。が、前作ほど頻繁にパワーアップアイテムが出現するわけではないので、よく考えてから取るようにしましょう。

1941の特徴である「タメ攻撃」(いわゆる気合い)も、持っている武器によって異なります。

また、宙返りやメガクラッシュが使える点は1943と同じですが、残りのLIFEが完全にゲージで表示されるところは新しくなっています。

面数ですが、全部で6面のようです。

これまで、32・16面というパターンだったので、これはちょっと意外。

そのかわり、面の長さが全体的にやや長くなっています。

1面内での展開の起伏が激しく、かなり内容の濃いものに仕上がっている、ということが言えるでしょう。

さっそく1面からその内容を追っていくことにします。


ボスのリバイアサン(プロトタイプ)中心部を狙え!!

1面

空中戦のみの面。背景である海上がちゃんと変化していて、なかなか芸の細かいところを見せています。(見ている暇なんてないかも知れないけど…)

画面の上からはザコ編隊、下からは中型機編隊が攻めてくるのが、この面の基本的な攻撃パターンです。

ふと、1943が懐しく思い出される…。伝統のパターンですね。

まず出るアイテムがサイドファイター。取れば自機の両サイドに護衛機がつく、というこれもシリーズ伝統のパワーアップです。

ボスの手前で弥七(取ればバイタリティーがMAXまで回復)が出現します。

さすがに1面だけあって、誰にでも楽しめる難易度に仕上がっています。

ボスは「リバイアサン」(プロトタイプ)。大型機との戦いです。


▼弥七を回収せよ。


▼潜水艦はタメ撃ちで。



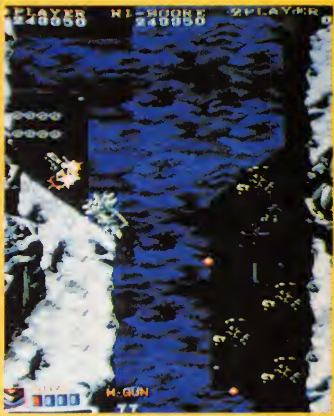
▼撃墜率と破壊率の平均が階級に対応する。


▼1面。下からの中型機に注意。


▼この編隊を処理して、アフターイメージを。

2面

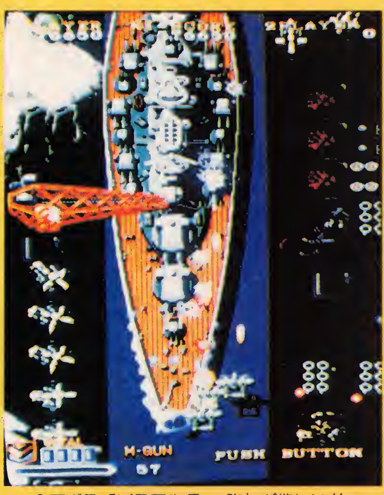
海上戦の面です。1943でステージ後半に見られる艦隊戦に似ていますが、地形が入り組んだ運河のようなところを進んでいきます。


▼この砲台は破壊しておきたい。


▼この後にはバウが待っている。

自機が周りの外壁に触れてもミスになることはありませんが、細い水路で次々と飛んで来るザコ編隊や、両岸にびっしりと並んだ砲台の攻撃には、きっと苦しめられるでしょう。


▼ドックを破壊したところ。これでかなり違う。


2面ボス「ビスマルク」。弥七が欲しい!!

1面に比べると、格段に難しくなっています。最初にぶつかる壁ではないでしょうか。
前半は潜水艦との戦いがメインとなります。潜水艦はある程度近づくと浮上し、攻撃してきます。
後半はドックに止まった船からの攻撃を迎え撃ちます。ここは特に地形がごちゃごちゃしていて狭く、かなりの難所です。


▼大型自走砲。3WAY砲台から破壊せよ。

ボスは「ビスマルク」。1943に出てきた大和ばりの巨大戦艦です。何といっても砲台が固い。が、大和を撃破した君ならば倒せるはず…?

3面

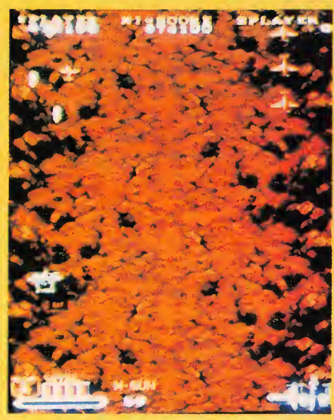
地上戦がメインの面です。始めにサイドファイターかアフターイメージのどちらかが取れます。
アフターイメージは、自機の動いた跡を残像の様なオプションがつき、同時に攻撃してくれるというパワーアップです。サイドファイターと違って、ステージクリアするまで消えないのが利点です。
この面の特徴としては、やはり大型自走砲、列車砲、トロッコ地帯、反射レーザー地帯など、地上の砲台がさまざまな攻撃を仕掛けて来る展開でしょう。
シーンが海・空から陸に移ったことで、今までより攻撃のバリエーションが増えたという訳です。
ボスは「リバイアサン」。戦闘機ともミサイルともつかない、とにかくデカイ飛行物体。圧巻!
今回はこの辺まで。攻略は次号に御期待。
(GOD&YOU・A)

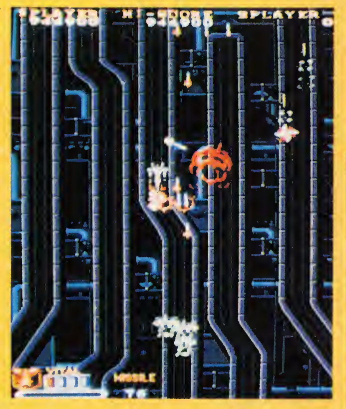

▼反射レーザー地帯。ミサイルが使える。


▼これは強烈。3面ボス「リバイアサン」



クリアデモも豪快。


▼3面スタート直後。アフターイメージが欲しい。

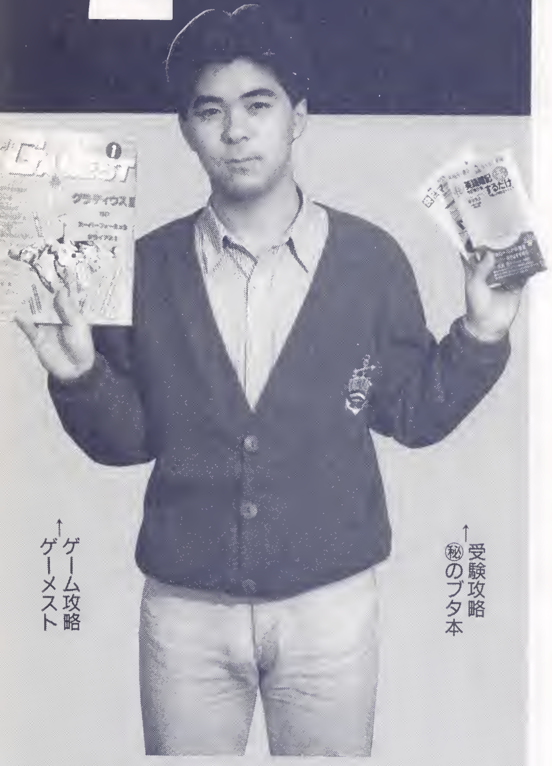

▼トロッコ地帯。弥七がうれしい。



競争車(レーシングカー)が知能を持った。
回転スクロール機能による、ビデオシステム初のレーシングカーゲーム登場。
1500cc TURBO MACHINE
3500cc MACHINE
多人数同時プレイ!
通信機能により最大6人で遊べます。
SUPER FORMULA
地上最速のバトル

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.41
February 1990
2



↑ゲーム攻略ゲーメスト

↑受験攻略㊙のブタ本

ダライアスII

WIZのEXP22億のバイオ

ついにダライアスIIの攻略も大詰めを迎えた。みなさんも着々と腕をあげ、次々と難関ルートに挑戦している――そんな姿が目に浮かぶのだ。そこで今回は、最難関ルート2つの攻略に挑戦、さらにアイテムの出現表を公開。力強い援軍となるぞ。さあ頑張っていこう!!

最難関コース攻略

勝者への道

みなさんもご存知の通り、このゲームはかなり難易度が高くなっています。その上、通るルートによっても難易度がかなり違ってくるので、中央のルートをクリア出来たからといって上下のルートをクリア出来るとは限りません。

そこで一番難しいと言われる上下のルートを攻略していきます。

一番下のルート A→C→F→J→O→U→V

Aゾーン

前に攻略しましたが、読んでいない人のためにもう一度攻略しましょう。

まず、右上からミサイルパワーUP、右下からボムパワーUPを持った編隊が来るので、全滅させてアイテムを取って下さい。

その後、後ろからバリアのアイテムを持った敵が来ますが、どうしても撃ち逃してしまう人は、初めから画面一番後ろに下がってボムを撃ち、左下から出て来る編隊を先に倒してしまって下さい。

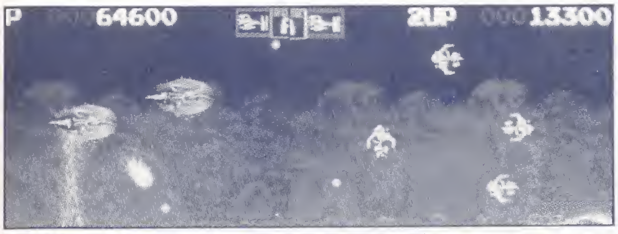
これは、左側からパワーUPカプセルを持って来る敵、全てに言える事です。

その後、メテオ（隕石）が飛んで来ますが、慣れないうちは、画面前よりの一番上でミサイルとボムを撃っていて下さい。

そうすれば、ほとんど動かずにメテオ地帯を抜ける事が出来ます。

その後、ファイアーシャークと共にファイアーキングフォルスが出て来ます。口が弱点なので、なるべく正面でよけながら倒しましょう。

しばらくすると、右下からバリアアイテムを持った編隊が来ます。これはミサイルを加減して撃ち、必ず上の方にアイテムを出しましょう。下の方だと取りに行くのが厄介です。



この編隊を見たら110番！あなた、後ろにだれかいますよ。

その後、ボスが出るまで赤い敵が跳ねています。これは遠くからミサイルを当てて倒すか、画面一番上で座標を合わせ、レーザーを当てて倒しましょう。

☆ボス攻略は、前号に載せた全キャラクターの紹介の所を見て下さい。

Cゾーン

この面はBゾーンと比べると、なぜか異様に長い。（2倍位かな）心してかかろう。

まず始まると前から思いっきり弾をばらまいて行く敵が出て来ます。…が、弾が壊せるので、怖くも何ともありません。

その後少し行くと、前からバリアを持った敵が来るので逃がさずに全部撃って下さい。

次にグリーンコロナタスがくるくると回りながら、さっそうと登場して来ます。

グリーンコロナタスは実体化した後、右上に動くので頭に張り付きながら自分も右上に動き、思い切りダメージを与えて下さい。

その後は、いきなり空中からわいて出て来て、思い切り弾をばらまく敵や地上の砲台の猛攻が続きます。

そのうちに、グリーンコロナタスが又、とぐろを巻いて自分に向かってアタックして来ます。うまくよけて下さい。

ボムのパワーUPを持った敵が出て来る辺りで、グリーンコロナタスが実体化して、下から上に動きます。これ又思いっ切り撃ち込んで一気に倒して下さい。

その後、画面外からいきなり横一列に並んでつっ込んで来る敵がいますが、まどわされずに画面中央で倒して下さい。

天井に張り付いてバクダンを落として来る天井バクダンという敵は硬いのですが、なるべく壊して行きましょう。

少し行くと地上に貝があって、その貝がミサイルを撃って来るので早めに倒しましょう。

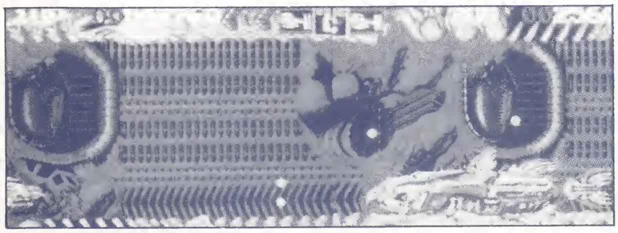
その後はミョキッと出て来る針に気を付けて進んで下さい。

洞窟に入ると、上下からザコ敵が横に5匹並んでつっ込んで来ます。要注意。

ボスの少し前で、針が沢山並んでいる所があります。ここはタイミングさえ覚えれば、真っすぐに抜ける事が出来ます。

ボス…アロイランタン
キラーヒジア

先月号のボス攻略で書き忘れたのですが、キラーヒジアのノーマル段階の時（開いていない時ね）は、うまく左下に自機を置くと安全地帯になります。


一応安全地帯です。パターン化しないとなかなかハマらないでしょう。

Fゾーン

この面はかなりいやらしい敵の配置になっていて、なかなか編隊ボーナスが取れません。

始まるとすぐにレーザーを撃って来る敵が出て来ます。

その後、レーザー砲台が岩影に隠れているので、うまくボムを当てて倒して下さい。

その時、上から爆弾が降って来るので注意する事。

針が3本あって、その先に爆弾がある所は、一度前に出て爆弾を反応させ、又すぐに後ろに戻って爆弾を壊す様にしましょう。

次に出て来るパワーUPはミサイルのパワーUPなので絶対に取り逃さないようにして下さい。（この時、一緒に出て来るザコの弾及び戦車のミサイルに注意する事。）

1台目の戦車を倒した後、上の岩から隠しミサイルが降って来るので、これ又注意する事。

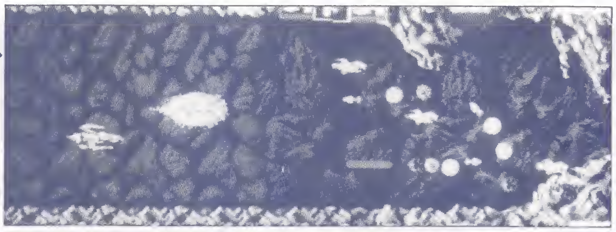
その後、画面上の岩の所からミカタデカというピンクの弾を撃って来る敵が出て来る。この敵は画面の一番上に張り付いて速攻で倒して下さい。

洞窟を出て少し進むと、火山の火口からウナギみたいな敵が出て来ます。だが恐れることはありません。出て来たら、すぐに胴体を壊してしまえば何もして来ません。

ウナギが火口に入る頃、中ボスのファッティンググラトンが出て来ますが、画面後ろで弾を撃っていれば勝手に死んでくれる事でしょう。（なぜか他の面のファッティンググラトンよりも耐久力が無いように思える。）

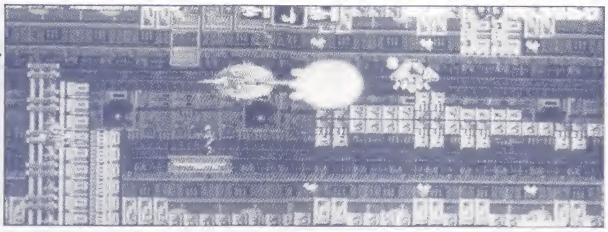
洞窟に入ると、画面左からミカタデカがたくさん出て来

るので注意して下さい。
その後、天井に爆弾が張り付いていますが、いずれも前に出て反応させて後ろに下がって撃つというのをモットーにして壊して下さい。
ボス…ドリオサーム


真後にいると赤いレーザーを撃って来るので注意。

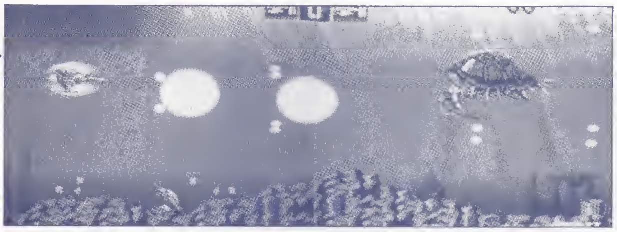
Jゾーン

始まると、前方からエアバイクに乗ったロボカップがさっそうと登場します。でも見掛けより弱く、1発でエアバイクは壊れて、ロボカップがヒュルルルと落ちて行きます。(確か最高3回転したハズ。)
又、後ろからボムのパワーUPを持った編隊が来るのでちゃんと倒す事。
地下に入ると、いきなりロボカップと砲台(160度ぐらい弾をばらまく一番いやな砲台)が弾を撃って来ます。あわてずに、画面一番後ろで冷静に対処して下さい。
2つ目の核トーチカがある所の手前で、画面の一番後ろでねばっていると、下から出て来るロボカップを倒す事が出来ます。
言い忘れましたが、この面は基本的に画面の一番後ろで粘ります。そうしないと、ロボカップに弾をバリバリと撃たれてしまうからです。
少し進むと中ボスのカトルフィッシュが出て来ます。中ボスと戦っている時は他に敵が出て来ないので悠然と倒しましょう。
ボス…レッドクラブ


ロボ○ップに注意。市民を守るハズの彼がなぜ…。

Oゾーン

この面はめずらしい敵のオンパレードです。逆に言えば慣れないと難しいかもしれません。
始まるといきなり貝がいます。この貝は、とても硬いので、通常にプレイする場合は早めに前に抜けてしまいましょう。
その後に出て来る触手は、思いっ切りミサイルを撃ち込んで短くしてしまいましょう。長いとハッキリ言ってじゃまです。
地上からプチプチしたアワを吐く敵も、この面しかいませんが、どういう事もありません。それがどうした?という位情けない攻撃です。
海底に潜る時は必ず画面後ろの方にいる事。もしも前の方に出ていた日には…死ぬでしょうね、たぶん。
なぜって、いきなりワープして来て、全方向に弾をばらまく敵が沢山出て来るからですよ。
少し進むと中ボスのストロングシェルが出て来ます。
ボスと戦っている時は画面中にザコが出て来ないので、あせらずに戦いましょう。ただし、あまり離れて戦うと倒せませんよ。
その後、貝が沢山出て来ますが、先に書いた様に無理して戦わない事。
ボス…リーダイン


正面のストロングシェルよりも、地面の貝に注意してもらいたい。

Uゾーン

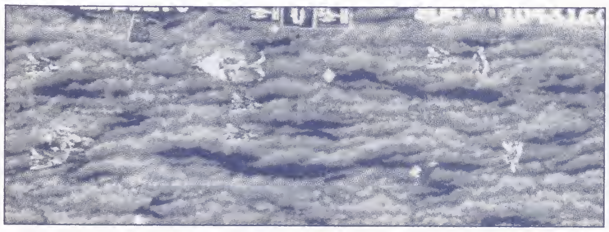
この面は特に難しくはないのだが、気を付けて欲しいのは、ものすごく小さなザコが出して来る弾。1匹でも逃すと、ボロボロと弾を出して来るので注意。
場所は前半の数編隊とボスの手前でぐるりと回る編隊。
ボス…グランドオクトパス



WARNINGという文字が出ても安心しないように。

Vゾーン

この面の曲の始まり方好きだなあ、ためてためて、それ行くぞ!って感じがなんとも言えない。
まあそれはいいとして、攻略に行きましょう。
始まって少し行くと前からメカシャトルが出て来て、後ろからバリアをもった編隊が来ます。編隊をうまく倒して、ちゃんとバリアを取る様にして下さい。
前の面のボスでバリアがはがされていて、ようし取るぞと思ったらレーザー1発で編隊が全滅してしまい、バリアのアイテムが取れなかったなどという悲しい惨事を2度と繰り返さない様に…。えっやった事無い!?あっそうですか、良かったですねえ。これからもがんばって下さい。
その後、中ボスのオクトパスが出て来ます。今度はUゾーンと違い、足を壊すと8方向に撃ち返しを撃って来るので注意して下さい。それ以外はUゾーンと同じです。
小さなザコが突っ込んで来た後(その前って敵が全然出て来ないんだよね)前からレーザーを撃つ敵、後ろからメカシャトルと混合アタックを仕掛けて来るので覚えておいて下さい。(何も知らないとビックリするでしょう。)
少し進むと中ボスのストロングシェルが出て来ます。このボスはOゾーンとあまり変わらないので、じっくりと敵の弾を見て、バリアがダメージを喰らわないようにしましょう。
その後は、前よりも後ろからの敵を重点的に見ていって下さい。(特に小さなザコの編隊アタック。)
最後に、最終面に関して言えば1つ上のZゾーン(バイオストロング)の方が難しいのですが、ここではあえてVゾーンを攻略しています。
このルートは前半の面がかなり難しいので、そこさえ乗り切ってしまえば楽だと思います。


後ろから出て来る敵に注意。写真はメカシャトルの編隊。

一番上のルート

A→B→D→G→K→P→Z

このルートは全ルートの中で一番難しいでしょう。
このルートをノーミス+バリア装備でクリアする事が出来れば、上級のダライアスIIプレイヤーと言っても過言ではないと思います。
それでは、その上級プレイヤー目指して一気に攻略しましょう。

Aゾーン

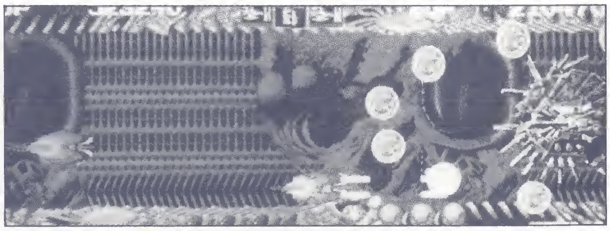
この攻略は、12月号(10ページ~)で詳しくやりましたので省略します。

Bゾーン

ここの攻略も12月号に書いてあるのですが、もう一度書いていこうと思います。
このルートは全体的に難しいのですが、特に最終面が発狂的に難しい。最終面まで、なるべくダメージを喰らわずにバリアを溜めて行く事が必要になって来ます。
よって、このBゾーン等は出来ればノーダメージで抜けてほしいものです。
それでは攻略に入っていきましょう。
始まってすぐに3方向に弾を撃って来る地上の砲台は、自分のボムを投げて倒します。
投げるというのは、ボムを撃つ時にレバーを右に入れ、すぐに左側に入れると、普段よ

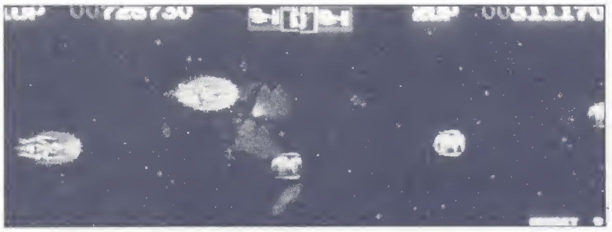
りも遠くにボムを落とす事が出来る事を言います。
少し進むと、中ボスのグリーンコロナタスが出て来ます。
このボスは、1回目に実体化した時に沢山のダメージを与えておかないと倒せなくなるので注意して下さい。
では、倒し方について――
まず画面真ん中辺りでコロナタスが実体化するのを待ちます。実体化したら、コロナタスよりも少し早めに右上に上がり、ミサイルとボムを思いっきり撃ち込み、すぐに後ろに下がります。あまりしつこく近付いていると、ボスにぶつかってしまうので程々にしておいて下さい。
コロナタスが画面外から画面内に戻って来た所で、又撃ち込み倒します。
もし倒せなくても、もう一度実体化するので、その時に一気にケリを付けて下さい。
少し行くと右下にベンサーという戦車が出て来ます。
この戦車のミサイルは絶対に壊せない上に、座標を合わせて狙って来るので、かなりの厄介者。
この敵が出たら速攻で倒すように心掛けましょう。
その後、いきなりレーザーを撃って来る敵がいますが、強引に撃ちに行かずに上に逃げましょう。すると天井に天井バクダンという敵が張り付いているので、倒すか（かなり硬い）下をすーっと通り抜けましょう。
その後、ボスまでは今まで書いた敵が複合して出て来ますが、普通によけていればさほど難しくもないでしょう。ただし、岩山から出て来る針には注意。
ボス…アロイランタン
　　　スチールスピン

D ゾーン


この位置、この位置で撃っていれば大丈夫。（２画面バージョン）

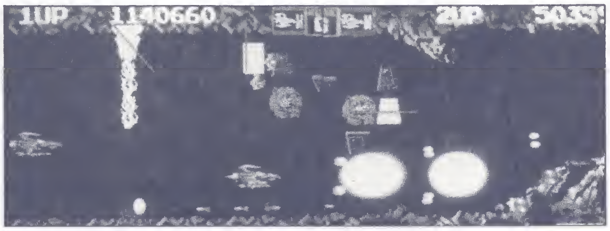
始まると敵がボロボロと青い弾を撃って来ますが、壊せるので別に問題なし。
その後、撃つと5方向に赤い弾をまき散らす敵が出て来ます。
この敵を倒す時に注意して欲しいのは、なるべく出現と同時に正面で倒すという事です。倒した時に出す赤い弾は確実に自機を狙って来るので、画面中央よりも手前側に来たら、画面上下によけて弾を撃たない方が良いでしょう。
エイセイが回っている所では、前後からミサイルとレーザーのアイテムを出す敵が出て来ます。逃さずに全部倒して下さい。
特に、ミサイルの3段階目の上下に広がるパワーUPは、前方から来る敵に対して有効なので絶対に取るようにして下さい。
後半で、撃つと赤い弾が弾ける敵が前方から来て、後ろからはザコが編隊を組んで回って来る所があります。ここはなるべく早くザコ編隊の後ろに回り込み、前から来る弾ける敵を正面で撃ちます。もしも正面に行くのが間に合わなかった場合は、弾を撃たずに上下でよけましょう。
ボス…ドリオサーム

G ゾーン


ここまで敵が来たら絶対に撃ってはダメ。

1つ目の浮遊神殿の後で、右上からボムのアイテムを持ったザコが来ます。早めに倒すとアイテムが画面外に逃げてしまうので注意。
最強段階のボムは流れるので充分につかえます。そのためにも、ここのボムのアイテムは絶対に取って下さい。
次に出て来る板（モノリス）は全部壊そうとは思わずに、程々にしておいて下さい。
中ボスを過ぎた後、後ろから1UPを持った編隊がやって来ます。この編隊は、普通に倒すと岩に1UPがめり込んでしまって取れないので注意して下さい。
ボス…レッドクラブ

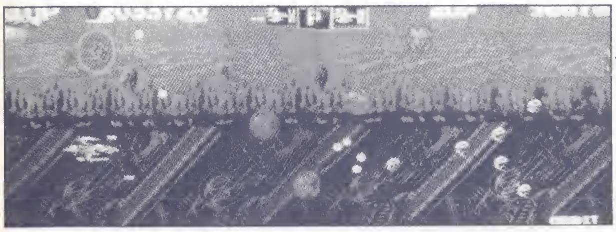
K ゾーン


２Ｐプレイの場合は１人の方にパワーＵＰをまとめた方が良い、かな？

核トーチカを撃ったら右下に行き、バリアのアイテムを待ちます。
その後上からザコが来るのでレーザーで倒して下さい。
吊り天井メカをやり過ごしたら上の壁に張り付き、前から来る敵を速攻で倒して下さい。逃すと弾をボロボロ出して来るので厄介です。
そこを抜けると、下からロボカップが出て来ます。画面の一番後ろまで粘って倒して下さい。
2つ目の吊り天井を過ぎた後、中ボスのストロングシェルが出て来ます。このボスは最初、頭を出しているので、出来るだけ近付いて、思いっ切りダメージを与えます。
2つ目のロボカップを倒したら下に行き、発狂的に弾をばらまく砲台を1つ倒し、すぐに上の壁に張り付いて、上から来るザコを倒します。
最後に出て来る3つのロボカップは、画面の一番後ろに下がって倒して下さい。
ボス…ヤマト

P ゾーン


こっこの砲台は。要注意キャラクター。


下にスクロールしている場所は、一応左上が隕石に対して安全です。

前半は、今まで出て来た敵のオンパレードです。一番後ろで粘って抜けて下さい。地上の回転砲台の弾には注意。
下から中ボスのオクトパスが出て来る所では、まず画面の下側でボスが出て来るのを待ち、ボスの弾を下側に誘導します。もしも、ボスの出て来る時に画面前方等にいると…私は知りません。
そしてグランドオクトパスです。次には最強のZゾーンが待っています。バリアを消されない様にしましょう。
ボス…グランドオクトパス

Z ゾーン

この面はあえて攻略しません。最強面の怖さを体全体で味わって下さい。
ちなみに、このゾーンのエンディングは他の面と違い、この面ならではのものです。


慣れれば楽かもしれない。

■アイテム出現表（1Pプレイ用）

ZONE	難易度	出現数					出現順
ZONE A	1．易		R＝2	G＝1	B＝2	L＝1	R、B、R、L、G、B
	2．普通		R＝1	G＝1	B＝2	L＝1	R、G、B、L、B
	3．難		R＝1	G＝1	B＝1	L＝1	R、G、B、L
	4．大難		R＝1	G＝1	B＝1	L＝0	R、B、G
ZONE B・C	1	1UP	R＝1	G＝1	B＝2	L＝1	B、R、G、L、B、R、1UP
	2	1UP	R＝1	G＝1	B＝2	L＝0	B、G、R、B、1UP
	3		R＝1	G＝0	B＝1	L＝0	B、R
	4		R＝0	G＝1	B＝1	L＝0	B、G
ZONE D~F	1		R＝1	G＝1	B＝1	L＝1	R、B、G、L
	2		R＝1	G＝0	B＝1	L＝1	R、L、B
	3		R＝1	G＝0	B＝0	L＝1	R、L
	4		R＝0	G＝0	B＝0	L＝0	ナシ
ZONE G~J	1	1UP	R＝1	G＝0	B＝2	L＝1	R、L、B、B、1UP
	2	1UP	R＝0	G＝1	B=1	L＝1	G、B、L、1UP
	3		R＝0	G＝1	B＝1	L＝0	G、B
	4		R＝0	G＝0	B＝1	L＝0	B
ZONE K~O	1		R＝2	G＝1	B＝1	L＝0	R、B、G、R
	2		R＝1	G＝1	B＝1	L＝0	R、B、G
	3		R＝1	G＝1	B＝0	L＝0	R、G
	4		R＝1	G＝0	B＝0	L＝0	R
ZONE P~U	1	1UP	R＝2	G＝0	B＝1	L＝1	R、B、R、L、1UP
	2		R＝1	G＝1	B＝0	L＝1	R、G、L
	3		R＝1	G＝1	B＝0	L＝0	R、G
	4		R＝1	G＝0	B＝0	L＝0	R
ZONE V~Z	1		R＝0	G＝1	B＝1	L＝1	G、B、L
	2		R＝0	G＝0	B＝1	L＝0	B
	3		R＝0	G＝0	B＝1	L＝0	B
	4		R＝0	G＝0	B＝0	L=0	ナシ

※Rは赤（ミサイル）、Gは緑（ボム）、Bは青（アーム）、Lは黄（レーザー）、1UPは、エクステンドアイテム。DIP SW難度による出現数をさす。
又、虹アイテムはプレイヤーの装備や残りストック、難易度等の条件によりソフトの内部で出現を決める為、ここには明記しない

■アイテムの出現表（2Pプレイ時）

ZONE	難易度	出現数					出現順
ZONE A	1．易		R＝2	G＝2	B＝2	L＝2	R×2、G×2、B×2、L
	2．普通		R＝2	G＝2	B＝2	L＝1	R×2、G×2、B×2、L
	3．難		R＝1	G＝2	B＝2	L＝1	R、G×2、B×2、L
	4．大難		R＝1	G＝1	B＝1	L＝0	R、B、G
ZONE B・C	1	1UP	R＝1	G＝1	B＝2	L＝1	B×2、R、G、L、B、R.（1UP）
	2	1UP	R＝1	G＝1	B＝2	L＝0	B、G、B×2、1UP×2
	3		R＝1	G＝0	B＝1	L＝0	B、R
	4		R＝0	G＝1	B＝1	L＝0	B、G
ZONE D～F	1		R＝2	G＝1	B＝2	L＝1	R×2、B×2、G、L
	2		R＝2	G＝1	B＝2	L＝1	R×2、B×2、L
	3		R＝1	G＝0	B＝2	L＝1	R、L、B×2
	4		R＝1	G＝0	B＝2	L＝1	R、L、B×2
ZONE G～J	1	1UP	R＝2	G＝1	B＝2	L＝1	R×2、L、B×2、1UP×2
	2	1UP	R＝1	G＝0	B＝2	L＝1	R、L、B×2、1UP×2
	3		R＝1	G＝1	B＝1	L＝0	G、B、R
	4		R＝0	G＝0	B＝1	L＝0	B
ZONE K～O	1		R＝2	G＝1	B＝2	L＝1	R×2、B×2、G
	2		R＝2	G＝1	B＝2	L＝1	R×2、B×2、G
	3		R＝1	G＝1	B＝1	L＝1	R、G、B、L
	4		R＝1	G＝0	B＝0	L＝0	R
ZONE P～U	1	1UP	R＝2	G＝0	B＝2	L＝1	R×2、B×2、L、1UP
	2		R＝1	G＝1	B＝1	L＝1	R、G、L、B
	3		R＝1	G＝1	B＝0	L＝0	R、G
	4		R＝1	G＝0	B＝0	L＝0	R
ZONE V～Z	1		R＝1	G＝1	B＝2	L＝2	R、G、B×2、L×2
	2		R＝1	G＝0	B＝1	L＝1	B、R、L
	3		R＝0	G＝0	B＝0	L＝0	ナシ
	4		R＝0	G＝0	B＝0	L＝0	ナシ

●各ラウンドスタート時(約3秒間)に2人共生きていなければ2Pプレイとはみなされない。
●×2は2コ同時に出現するもの。(1人が先ゲームオーバーの時は1つしか出ない）

各難易度別最強パワーアップ

●ハード　R×5・B×4・L×2 G×4



ウーン。バリアがシルバー。キツイ。

●ベリーハード　R×3・B×3・L×0・G×2



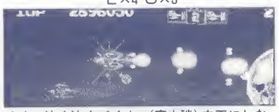
ウソ、これで最高パワーUP。信じられな～い。

●イージー　R×10・B×10 L×6・G×5



こ、これよ、このパワーUP。これこそ真の勇者の姿だ！

●ノーマル　R×5・B×8 L×4・G×5



オオ、泣く泣くバイオ。(唐木談) 白玉にしない方が良い。

これがかくしボスだ！



このボス、クラゲで画面上に出すと縦に3画面分にもなるそうだ。

難易度について

■ソフト的に、内部にGAME-RANKという16段階(0~15)の難易度を持っています。

■ゲームスタート時　ディップスイッチの難易度から、GAME-RANKが左の図のように初期設定されます。

RANK	GAME-RANK
A	0
B	2
C	4
D	7

■敵のすべてが、このGAME-RANKを基準としてゲームの難易度をコントロールしています。

■ゲームランクの上がる条件として

①アイテムを1つ取るごとに+1される。

②ラウンドが進むごとに+1される。

③アームを保ちつづけて、45秒たつと+1される。

④2Pプレイ時、+1される。2Pプレイ時は装備の高いプレイヤーを優先してランクを決める。

■GAME-RANKが上がって難しくなると、敵の攻撃は次のように変化します。

・敵のスピードが上がる。(クロドライド、ホルム、メカシャトル、フェナ、ワ・ガセハ)

・敵の弾のスピードが上がる。

・敵が弾を出すひん度が上がる。(弾を発射する位置が完全に決まっている敵以外)

・敵の硬さが増す。

アームとランクアップの関係はこうだ!

アーム(バリア)は青アイテムの4つ目を取るとランクアップする。

ランク0	緑色アーム
ランク1	銀色アーム
ランク2	金色アーム

一度死ぬと青アイテムを取った数はクリアされるが、ランクはクリアされない。

青アイテムを取ってプラスされるプレイヤーの耐久力は左の様になる。

	アームがある時	アームがないとき
ランク0	+1	+3
ランク1	+2	+3
ランク2	+2	+3

◇敵の出現位置を覚えろ！障害物にあたるな！◇

バーニングフォース

今回の攻略では残りの4日目と5日目、そして実戦。

ずるずる

しっかりとパターンを覚えることが1コインで先に進めるコツなのだ。

最後まで攻略！

今回は残りの4、5日目と実戦ステージをやります。

内容的には、敵の出現パターンを覚えてもらい、ホーミング&MAXミサイルで走り抜けるというクリア優先の攻略で進めます。

後半では、裏面について書きます。点数稼ぎをする上で裏面へ行くということは、とっても大切！ なにせ点数が倍になるのですから。

このゲームが発売されてからもう2ヵ月近くになりますが意外にも難しいのでクリアをあきらめた人もいるのでは。

そんなあなたのための攻略です。

4TH DAY

エリア1

スタートするといきなり、ハデなお出迎えです。後方より、空輸されるロボット2台が2セットくる。弾も撃ちながらくるので、スピードを落とし壊す。ザコが前後から出現後、空輸されるロボットが左右、中央、右、中央と出現。

スピードを落としたまま対応し、やっつける。そしてジャンプ台へ。右にⓌ、左にⒽ。死なずに来ていたらⒽをとろう。Ⓗは火柱地帯で安全確保のために使いますので。

空輸されるロボットが後ろから2台ずつ3セット、ザコが前後から出現後、火柱地帯へ突入。ロボットを壊した時点で、中央より左へ自機2キャラ分（スピードメーターの上あたり）空けた所に行く。これで火柱地帯はOK。計21機の火柱をつくる飛行機が来るわけだが、安地なのだ。

ザコが近づいてきたら、Ⓗで対応し、動かないこと。21機目（左に1機）が過ぎた所でジャンプ台。Ⓜをとります。とったら左はじへ。

再度火柱地帯です。中央に2機ずつ出現します。左にいれば大丈夫。13機出たところで中央へ。スピードをつけジャンプ台へ。飛べれば最初の列車はクリア。

すぐジャンプ台がありますが、次の列車まで距離があり過ぎるので飛ばず、右の方へ行き、列車が右から左へ行くスピードに合わせ、抜け口が見えたらGO！ 敵の攻撃は少ないので、あせらずに。

2本目の列車を越えたところでボスへ。

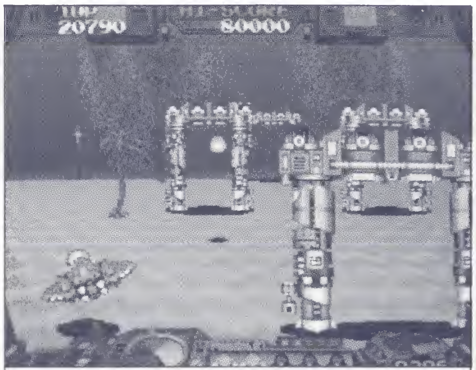
ボスは小さな玉を転がしてくるので、これをよけつつ撃っていれば倒せます。スピードは落としてね。

エリア2

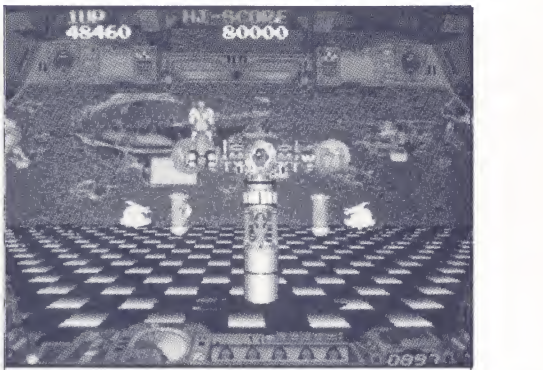
スタート後、右に穴が見えるが、ジャンプ台ではない。ヘビ型の敵の出口である。出口から光が見えたら注意。ヘビが出てきます。

ヘビは正面に来たとき、通常弾で壊せる。うっとうしい時はⒽで消してしまおう。中央のジャンプ台は無視。左のヘビの出口。大型のザコが右左に出たあと、右にジャンプ台。飛んでⒽをとる。

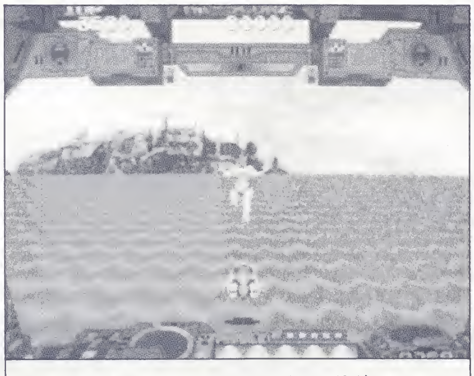
すぐ目の前にヘビの出口、しばらく進むと、右、左にヘビの出口のあと、中央にジャンプ台、飛んでⓂをとる。す



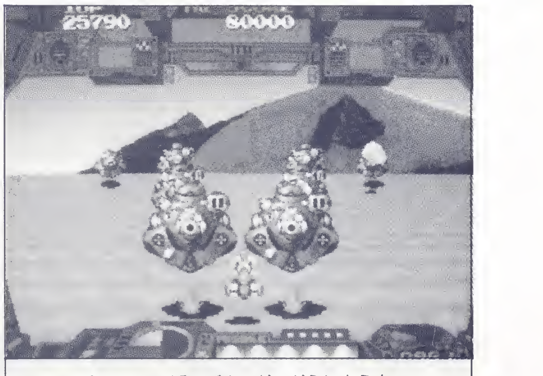
ふっとわきへよける。正面へはいかない。



わーっ！Ⓜが取りたかったよーん！



後ろ姿はこんなもの。ちょっとおしりが…。



うおーっ、近いぞ！ ど、どうしよう！

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

これだけは言いたいことがある!!

(あなたの意見・文句をどーんとぶつけて下さい)

キリトリ線

◆GAMEST 2月号プレゼント◆

◆92ページのゲーメスト２月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

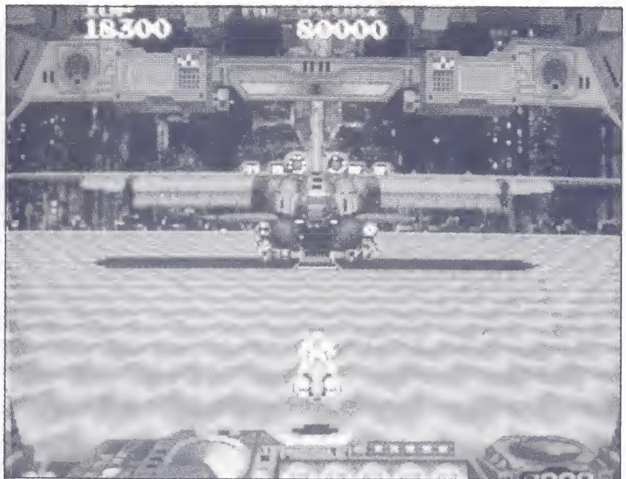
Ⓕ：あなたのご意見をご自由に

ぐスピードダウンし、大型ザコが大量に出現する。Ⓜを撃って散らそう。跳ねるザコも出てきてⓂで一掃しまくっていると、中央にジャンプ台。

ここは飛んだあとすぐスピードダウンをし、着地点からクロスレーザー、Ⓜ、ⒽのⓂをとる。失敗でもⒽはとるように!



急所はあそこ! かわいい教官なのね♡



さあエアバイクからエアプレーンへ。

中央、右、中央とヘビの出口が出現、ザコに注意しながらヘビを倒し、ボスへ。

ボスは消えて出現を繰り返す。攻撃はホーミング3発、レーザー、ホーミングミサイルは撃てるので、レーザーだけ注意して撃ち込もう。ただし、近くに出現するときは思いっきり離れておこう。

エリア3

エアプレーンへ乗り換え、GO! 右後ろからいきなり編隊。後ろ、左にクロスレーザー、右にⒽが出現。もちろんⒽをとる。

前後からの空輸されるロボットと、左右からの編隊を受ける。上空にも行けるので、空輸ロボットはやっつける。次に火柱をつくる飛行機が12機。ザコもいるので、下の方へ行かないよう上で対応。できれば蹴散らす。

左右からの編隊がいくつか出現。後ろからも来る。さらに中央、右から…。ヘビの出口もある。ヘビにぶつからないようによけつつ逃げまくる。最後のところでザコが少し壊しておく。

そうしないと、ボスが出てきてもいるのでジャマ!

ボスは後ろからやってくる。ちょっと難しいぞ! 火柱をつくるので、下には行けないので、上半分でよけつつ攻撃をする。定期的に下方に出す左右の棒状の急所を狙う。

ボスの弾は上、下に交互に撃ってくるので、タイミングを合わせてよける。ワン、ツー、ワン、ツーって感じで。

片側が壊せれば、あとは時間の問題です。

ボーナス面、がんばってね。

5TH DAY

いよいよ訓練最終日です。がんばろう!

エリア1

スタートすると、上空に大型の物体が出現。これが落ちてくるわけだが、スピードを落とし、速射で壊しておく。

そのまま遅い状態で進む。中央に弾はき砲台出現。早目に壊す。壊しそこねたら横へ逃げよう。もう1台出た後、ジャンプ台。クロスレーザーとⓁ。左のクロスレーザーをとって、無敵時間をつくって進むのもいいですね。

その後、左右後ろから前方へ敵がいっぱいでてくる。前へ行くと、なんと上へ飛んでいくわけのわからない敵。次に左右1台ずつ3セット。弾ばらまき砲台。無視して中央を走るのもいい。中央にジャンプ台。左にⒽ、右にⓂ。Ⓜをとっておこう。その後すぐまたジャンプ台。左にⓌ、右にクロスレーザー。もちろんⓌをとって無敵時間を使おう。

弾ばらまき砲台が左右、中央、少し間をおいて、中央と出現する。少しの間の所で、落ちる障害物。中央で撃ち進んでいれば大丈夫。

冂型の砲台付き障害物が中央、中央、左右、中央とでてくる。ぶつからないように注意して進み、左右から段々に狭くなりながら柱が出現。稼ぐ気があったら撃つべし。そしてボスへ。

ダルマ落としのようなボス。正面にいないようにしながら撃ちましょう。

エリア2

撃つと、向こうへなびく障害物の所からスタート。その障害物の5列目でジャンプ台。これは飛ばず、3列後のジャンプ台を飛ぶ。

左にクロスレーザー、右にⓂ。当然Ⓜをとる。左、右、左と後方から大型機が出現。出てくると同時に正面へ行き、弾を撃ってくる前に壊すこと。

左右からクルクル回りながら出てくるザコ集団と大型ザコを、Ⓜを使いながら進む。左、右、真後ろ、左と、大型機が出現。正面へ入り壊し、左右の障害物の中央を走り、ジャンプ台へ。ⓁとⒽ。右のⒽをとったらスピードダウン。横一列の大型ザコが2セット出現後、弾ばらまき砲台が中央に1台。ゆっくり壊しながら進む。

氷柱に注意しつつ、ザコを消ちらしながら(Ⓗの使用も可)進むとボスへ。

面白い型の飛行機がボス。右側の翼の方から弾を撃ってくるのを覚えておくこと。ボスが左側にいるときは、右へ逃げておいて、ボスが右へ来たら、左側から攻撃し、ダメージをあたえよう。

エリア3

さて、最後の訓練です。エアプレーンでレッツ、ゴー!

左右後ろからザコ、左後ろ大型機、前から横一列のザコ、右後ろ大型機、後ろからザコとハデなお出迎え。

ランダムに出るアイテムをたよりに、Ⓗを使いまくり進む。よけるより撃つことを優先しよう。

後ろから出現するカプセル型の敵が出たところで減速。前方から、下方へ撃ち込んでくる敵が連続で出てくるので壊し残しがないように進む。左右からクルクル回る敵を無視しながら(Ⓜを持っていればどんどん撃って消す)中央を走る。

すると、中央にずらりと並ぶ、上空へ飛びたつ障害物が出現。下で速射で全部壊し、次に出てくる下方撃ち飛行機の集団と、固定障害物に注意(下へ行かないようにして)しながら進み、ザコを残さないようにしてボスへ。

円状に弾を撃ってくるのが特徴のボス。弾の中央にいると、なんと弾が中央に集まるので、撃ってきたら中央にいないこと。近くに来たらひたすら反対側に逃げること。

狙う所は、ミサイルポッドのところ。遠くにいるうちに撃ち込もう。ものすごく時間がかかるので、あせらず、じっくり倒してあげましょう。

ボーナス面をクリアすれば実戦編へ!

訓練ご苦労さまでした!!

6TH DAY

さあ実戦だ!!

難しいぞお!! でも1コインで5日目まで来れる人なら、かなりの優等生。自信を持っていこう。

スタートすると、すぐ左右からの編隊がドカドカ出現。

無理に狙わず、中央で、近くの敵を撃ちながら進もう。Ⓜや Ⓗのミサイルは、前に敵がたまっているような所で使うようにして進もう。すぐアイテムをもってきてくれるから大丈夫。
　前半はこんな感じで、中盤から後半は障害物がいっぱいある中を進む。さっさとクリアをするため、中央より少々下のところにずっといて、ボスまでいっちゃおう。アイテムも目前に出現してくれるので、アイテムの乱用で進もう。
　エアバイクよりも動ける範囲が大きいので、よけ中心で進む分には3日目ぐらいの難易度でないかと思う。
　そしてボスへ。さすが実戦だと思えるボス。強いというよりは、壊す所がいっぱいあるので時間がかかる。つかれます。また、壊す所が小さいから大変／
　さて倒し方である。まず3つある光子砲から。弾を撃ってくるところがそう。その3つを壊したら、ミサイル発射口5ヵ所。ホーミングなので気をつけて。次にレーザー発射口3ヵ所。到達時間が短かいので、遠くにいる時に壊そう。そしてゴールドドラゴンの3ヵ所。ここまでくれば時間の問題。動きをよく見て、ゆっくり倒してあげましょう。
　これでクリアです。
　1コインクリアは難かしいけど、どのゲームでもエンディングは見たいよね。3日目を越えられるようになれば、すぐ6日目まで来れるようになる。がんばってみて下さい。

裏面一覧表

（表面）	（裏面）	（裏裏面）	（裏裏裏面）
3−1			
−2 →	−2		
−3	−3		
−4	−4		
4−1	4−1		
−2	−2 →	−2	
−3	−3	−3	
−4	−4	−4	
5−1	5−1	5−1	
−2	−2	−2 →	−2
−3	−3	−3	−3
−4	−4	−4	−4
6−1	6−1	6−1	6−1

裏！裏裏!! 裏裏裏!!!

昔、こんなマンガがあったような気がするけど。それはさておき、裏ステージについて。
　前号でちょっと触れましたが、今回は詳しくやってみます。
　表を見て下さい。
　まず3−2から入る。入り方は、ひたすら速く走り、あるポイントに23秒以内に到達すればよい。画面がピカピカと光れば入れたことになる。以後の入り方も同じ。
　裏面へ行くとどうなるかというと、なんと点数が倍になる（ザコとかボスとか障害とか）。更に裏に入れば4倍、8倍となる。すごい／
　ハイスコアを狙うためにはとってもおいしいところ／でも難易が上がる。敵の数が増えているのである。あと色んな遊びもあるので、初めて見る人は笑えます。
　裏裏裏面へ行く場合、表を見てもわかるように、3−2から引き続き裏へ入っていないとダメ／コンティニューでも3−2からでないとダメなのです。行きたい人は3−2から死なないことです。8倍ですからねえ。

補習

アイテムのことについて、ちょっと。
　固定してあるアイテムは問題がないのですが、運んでくるアイテムは、画面上の敵数を見てでるので、いつもの所で出てこないということ。
　固定物と固定物の間に出現する敵についてですが、ゆっくり進んでいると、敵の出現がループしてどんどん出てきます。稼ぐポイントですね。
　裏裏面の5−2では、大量にアイテムが出現する。慣れないうちは、みんなとって無敵時間にボスまで行っちゃいましょう。

幻夢幻夢からのBIG NEWS 特選中古基板

麻雀夏物語（M31）



99,000円

麻雀学園II（M32）



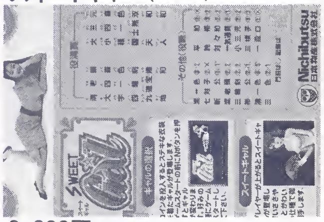
23,000円

スーパーリアル麻雀PII（S50）



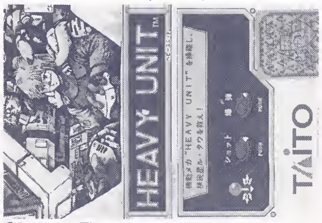
15,000円

スイートギャル（S39）



9,000円

ヘビーユニット（H4）



25,000円

天聖龍（S48）



55,000円

マスターオブウエポン（M25）



58,000円

グラディウスII（G22）



60,000円

ダブルドラゴンII（D16）



58,000円

ハードパンチャー（H7）



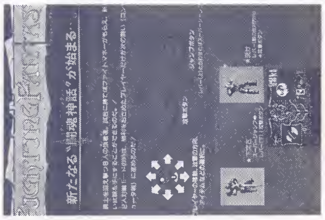
80,000円

ストリートファイター（S28）



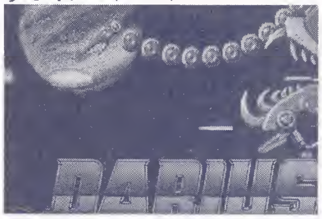
98,000円

ファイティングファンタジー（F17）



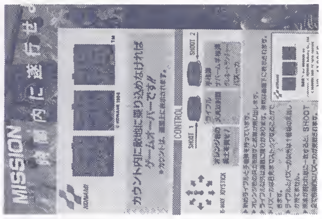
65,000円

ダライアス（D20）



65,000円

餓流禍（G28）



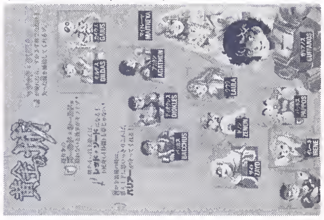
50,000円

ドカベン（D19）



20,000円

黄金の城（G23）



13,000円

★この他にも各種基板を格安で用意しています。

業者販売もしています。

幻夢幻夢（げむげむ）

☎06-783-7855

東大阪市高井田本通5丁目2番

★お支払いは下記の方法でお願いします

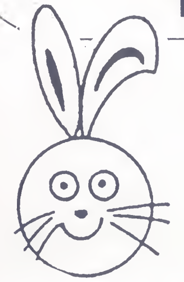
代引・現金書留・銀行振込

振込先　東洋信用金庫　森の宮支店

普通　095883

ゲムゲム

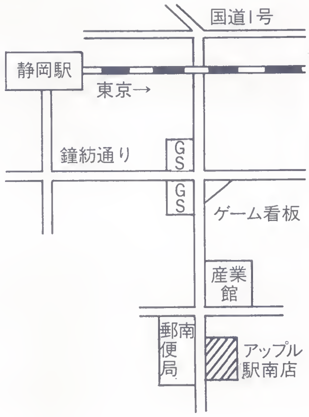
中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……¥3,000より
★通信販売を御利用下さい

あなたのお部屋がゲーセンに！
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800
・画面美しく
・連射機能付き
・テレビのビデオ端子に接続
するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。
年中無休
AM9：00〜PM12：00



基板売買のトータル・アドバイザー

アップル

TEL0542−87−5267
FAX0542−87−5297
営業時間　AM11：00〜PM8：00(平日)
　　　　　AM11：00〜PM7：00(日祭)
定休日　水曜日　　静岡市豊田1−1−43 〒422

ちょっとだけおしえますコーナー

PCB
〈カプコンPCB〉
アレスの翼……¥10,000
1943……¥18,000
ウィロー……¥108,000
ドカベン……¥13,000
戦場の狼……¥8,000
ロストワールド……¥53,000
魔界村……¥10,000
ラストデュエル……¥18,000
ひげ丸……¥3,000
サイドアーム……¥10,000
大魔界村……¥90,000
〈データイーストPCB〉
アクトフェンサー……¥20,000
ロボコップ……¥45,000
ファイティングファンタジー……¥45,000
スタジアムヒーロー……¥10,000
ダーウィン4078……¥10,000
空手道……¥3,000
SRD……¥12,000
トライアウト……¥3,000
Bウィング……¥5,000
〈アイレムPCB〉
R−タイプ……¥35,000
最後の忍道……¥50,000
イメージファイト……¥45,000
ビジランテ……¥25,000
ドラゴンブリード……¥55,000
ロードランナー 3……¥5,000
ロードランナー 4……¥5,000
10ヤードファイト……¥3,000
ジッピーレース……¥3,000
ザ・バトルロード……¥5,000
ヤンチャ丸……¥7,000

〈ジャレコPCB〉
P-47……¥50,000
天聖龍……¥53,000
エクセライザー……¥10,000
サイキック 5……¥13,000
シティコネクション……¥7,000
アーガス……¥10,000
〈日物PCB〉
アームドF……¥25,000
妖魔忍法帖……¥12,000
ギャリバン……¥5,000
テラクレスタ……¥15,000
キッドのホレホレ大作戦……¥10,000
〈コナミPCB〉
A-JAX……¥38,000
サンダークロス……¥50,000
グラディウスII……¥55,000
サラマンダ……¥25,000
少林寺への道……¥5,000
ロックンロープ……¥5,000
ライフフォース……¥28,000
ファイナライザー……¥7,000
グリーンベレー……¥10,000
新入社員とおる君……¥3,000
サーカスチャーリー……¥5,000
ハイパーオリンピック……¥3,000
〈ナムコPCB〉
アサルト……¥95,000
オーダイン……¥110,000
フェリオス……¥110,000
ギャラガ88……¥70,000
ブラストオフ……¥70,000
バラデューク……¥10,000
源平討魔伝……¥35,000
マッピー……¥7,000

スカイキッド……¥7,000
ギャプラス……¥10,000
〈セガPCB〉
ゴールデンアックス……¥90,000
レッスルウォー……¥45,000
タフターフ……¥45,000
ヘビーメタル……¥7,000
ソニックブーム……¥38,000
チョップリフター……¥10,000
ラフレシア……¥5,000
フリーキック……¥3,000
〈SNK PCB〉
原始島……¥38,000
スカイソルジャー……¥40,000
ゴールドメダリスト……¥8,000
ファイティングサッカーP付……¥15,000
ファイティングゴルフ……¥10,000
アテナ……¥7,000
タンク……¥10,000
サイコソルジャー……¥18,000
バトルフィールド……¥7,000
怒号層圏(基板のみ)……¥5,000
〈タイトーPCB〉
ドンドコドン……¥65,000
大旋風……¥35,000
達　人……¥70,000
究極タイガー……¥28,000
西遊降魔録……¥20,000
ダブルドラゴン……¥28,000
功里金団……¥25,000
ウィズ……¥7,000
レイダース 5……¥5,000
エレベーターアクション……¥3,000
ハイウェイレース……¥3,000
パニックロード……¥3,000

エンパイアシティ……¥10,000
リターンオブインベーダー……¥10,000
奇々怪界……¥5,000
〈テクモPCB〉
アルゴスの戦士……¥20,000
ジェミニウィング……¥28,000
タンクバスターズ……¥5,000
ガズラー……¥3,000
〈その他PCB〉
エキサイティングアワー……¥7,000
エキサイティングサッカー……¥3,000
チャンピオンベースボール……¥3,000
バルバルークの伝説……¥5,000
キングオブボクサー……¥3,000
カイロスの館……¥5,000
ノバ2001……¥5,000
バトルレーン 5……¥5,000
ザ・ビッグプロレス……¥3,000
ポパイ……¥3,000
忍者くん……¥5,000
マリオブラザーズ……¥5,000
ROMキット
〈ナムコシステム I〉
ギャラガ'88……¥20,000
パックマニア……¥10,000
メルヘンメイズ……¥12,000
ワールドコート……¥10,000
妖怪道中記……¥5,000
ドラゴンスピリット……¥10,000
〈セガシステム16B〉
ソニックブーム……¥10,000
ダンクショット(P付)……¥15,000
〈ジャレコ〉
P−47……¥10,000
ワンダープラネット……¥10,000

〈麻雀PCB〉
アイドル麻雀放送局……¥30,000
麻雀ファンクラブ……¥38,000
スーパーリアル麻雀P−III……¥38,000
個人教授……¥20,000
大霊界……¥12,000
放浪記掟……¥7,000
大人の麻雀……¥10,000
デリンジャー……¥10,000
麻雀カメラ小僧……¥10,000
麻雀学園 I……¥10,000
麻雀学園 II……¥15,000
麻雀ビタミンC……¥15,000
ギャルの告白……¥25,000
麻雀刺客……¥15,000
麻雀鹿鳴館……¥5,000
麻雀放浪記……¥5,000
麻雀列伝……¥8,000
スーパーリアル麻雀P−II……¥10,000
ハウスマヌカン……¥5,000
家元……¥3,000
危機一髪真由美ちゃん……¥3,000
がんばれ珍さん……¥5,000
お雀子クラブ……¥3,000
お雀子館……¥3,000
お雀子館 2……¥3,000
リアル麻雀……¥2,000
リアル麻雀 2……¥3,000
麻雀シスターズ……¥3,000
麻雀狂時代……¥3,000
ミスター雀……¥3,000
セカンドラブ……¥3,000
チャイニーズカジノ……¥3,000
アンタッチャブル……¥7,000
華弥生……¥5,000

その他在庫豊富。常時300〜500枚在庫。お電話下さい。　※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、静岡市東千代田1-7-8(有)ママトップGM宛。銀行振込は中部銀行東千代田支店。ママトップ普通口座No.102947宛。

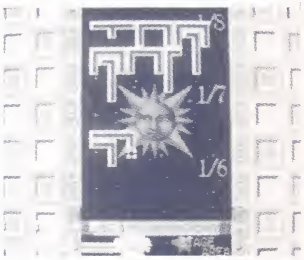


クォース ©コナミ

QUARTH™

息を合わせて感動のエンディングをめざせ!!

YOU・A



先月号ではブロックの消し方に関する定跡と、保険タイムの有効活用について書きました。

　今回はそれらを踏まえて、2人協力プレイの攻略を進めていきたいと思います。

　協力プレイをやったことがない人も、1人プレイに通ずる部分があるので、なるほどこんなものかと考えながら読んでみて下さい。

　前回同様、四角形を完成させたブロックが1マスずつ消えていく、侵略のストップする時間のことを「保険タイム」と呼ぶことにします。

◆ 楽しみが深いぞ 2人協力プレイ

　クォースには3つのタイプの2人プレイがあります。どのタイプもそれなりの楽しみがあってよいのですが、その中から最も奥が深いであろう2人協力プレイについて、コツを説明していきましょう。

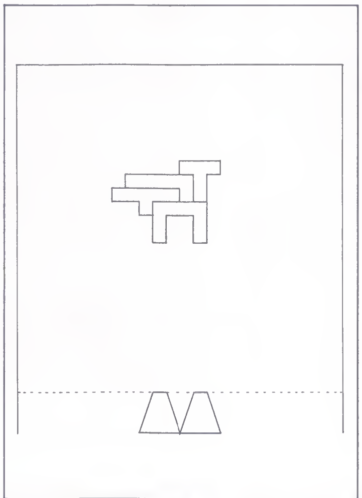
(1)予め方針を確認しておく

　協力プレイは2人のプレーヤーが同じフィールドでゲームを進めます。2人がそれぞれ別々のブロックを消しまくるだけでは1人ずつプレイするのとなんら変わりはないし、協力プレイのメリットも十分に活かせません。

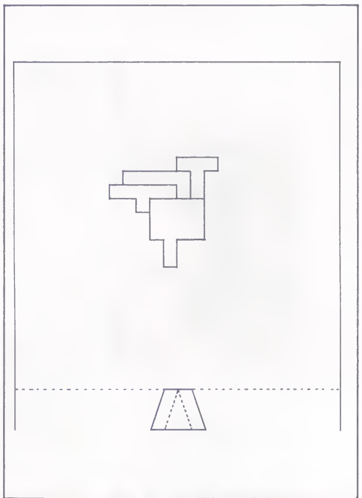
　せっかく2人が協力してプレイできるのですから、1Pと2Pがガッチリかみ合うように、ゲームを始める前に戦略的な構想を練っておくことが大切です。

　例えば、3面まではまとめ消しで大きな四角形を作ることを目標にしようとか、このブロックの組み合わせが来たらこのようにまとめて消そうとか、予め規則を決めておけばゲーム中の思わぬトラブルを減らせるでしょう。

　協力プレイを始めて長い人ならば、図—A1のような状況で互いに譲り合ってしまったり、逆に2人が撃ちに行ったのに一方が全部撃とうとした結果、図—A2のような余計なブロックをつけてしまったりしたことが1度や2度はあると思います。



図—A1



図—A2

　こんな失敗はゲームを始める前に一言話しておけば避けられますよね。

(2)声をかけ合う

　今の図—A1で始めから取り決めがなかったとしても、どちらかが「そっち頼む」とか「全部任せた」とか声をかければ全く問題はありません。バレーの試合のようにとは言わないまでも、迷いそうになったら一声かけましょう（もともと黙々と協力プレイをする人もいないとは思いますが…）。

(3)まとめ消しにこだわらない

　複数のブロックをまとめて消した時のメリットと言えば、手数が少なくて済む、点数が高くなるなどの利点がありますが、やはり何と言っても保険タイムをまとめて長く取れるのが最もオイシイところでしょう。

　ところが2人協力プレイに関しては、1人プレイの時よりもまとめ消しのメリットを活かし難い、ということが言えます。これは2人のプレイヤーが別々に消したブロックの保険タイムが重なってしまうためです。

　せっかく苦労してまとめ消しを完成させても、相手側も同じタイミングでブロックを消していれば保険タイムの価値が半減してしまいます。とは言っても、実際のプレイ中に、保険タイムが重ならない様にブロックを消し続けるのは不可能です。

　要するに、保険タイムの重なりやすさという点から、1人プレイ時ほどまとめ消しにこだわる必要はない、というわけです。

　逆に、ブロック1つずつであっても、2人がムラなくコンスタントに消し続ければ、ブロックの落下速度も相当抑えられるはずです。

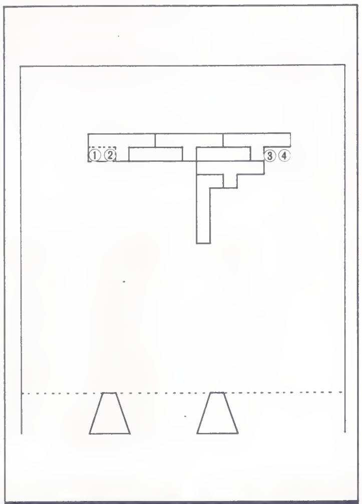
「まとめるより消しまくる」これが2Pの基本と覚えておいてください。

(4)画面全体を見てプレイする

　2人協力プレイでは特に、画面全体を見るよう心掛けましょう。相手のプレイヤーの状態を把握し、それに対応した消し方をするのが理想です。

　図—Bを見て下さい。1P（左）側が横に長いまとめ消しを狙って①②と撃ったところです。これを完成させるためには、2P側に③④を撃ってもらわねばなりませんが、2P側の気づくのが遅れると、その間1Pは上のブロックを消すこともできず、じっと待

たされることになります。これに似たケースは実戦でよく見掛けますが、努めて画面を大きく見る習慣をつけておけば、ある程度は防げると思います。



図ーB

⑤ピンチになっても片側は消し続ける

図ーCは2人でまとめ消しを狙ったのに何らかのミスで大きなブロックが残ってしまった、そんな状況です。

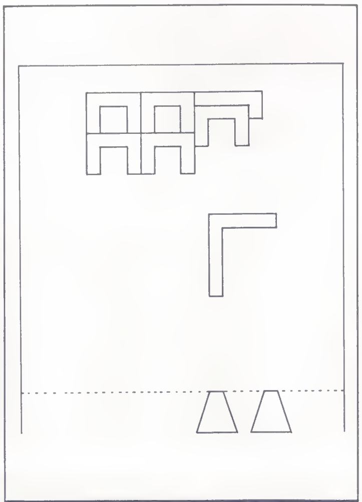
こんな形が残った日には誰だって慌てます。しかしただ慌てていてもらちがあかない。2人で作ったミスなのだから2人で補修しようと、力を合わせて穴を埋めにかかる人も多いのではないでしょうか。

しかし、図ーCの状況であれば、1Pは左上に続くブロックを見て、そちらを消しにかかる方がはるかに優れた処置と言えます。2人で1つのブロックの補修をしている間は保険タイムがないので、ブロックは常に落下し続けます。これに対し、1Pが左上のブロックを消しにかかれば、これらはまとめ消しをするなって言う方が難しいブロック群なので、いやでも保険タイムが得られます。

確かに、ミスをしたブロックの補修を2P側だけで行うのは、2人で力を合わせて直すよりも多少時間がかかるかも知れません。が、保険タイムによりブロックの侵略が一時的にでも停止することを考えれば、結果的にはこちらの方がはるかに適切な対応だと思います。

図ーCの例は露骨だとしても、ミスをしても一方はブロックを消し続けフォローにまわるということは大切です。「両方が死んだ状態を作らない」(2人ともブロックを消していない状態にしない。)

この点が2人協力プレイでの最重要事項だということを認識してプレイして下さい。


図ーC

⑥保険タイムをフルに使う

先月号のおさらいにもなりますが、保険タイムの有効利用について考えてみます。

(1)最後に残ったブロックは引きつけて消す。

画面に1つだけ残ったブロックは、次のブロック群が来るまで引きつけてから消せば、その保険タイムで別のブロックを消しにかかれます。慌てて消さずに残しておきましょう。

(2)レバーを上に入れるとブロックの落下速度が速くなります。

仮に保険タイム中でブロックの侵略が停止している時であっても、上に入れている間はブロックが下に降りて来ます。

わざわざこんな設定をゲームに盛り込んだのは、せっかちな人のためではなく、戦略的に、故意にブロックを降ろすことを使って欲しいという開発者の意図からだと思います。

では、どんな時に使えばよいのか。

先月号でも書きましたが、例えば図ーD1の様な時。

まとめ消しや片側にブロックが集中したなどの理由から、一方のプレイヤーの手があいてしまう場合があります。

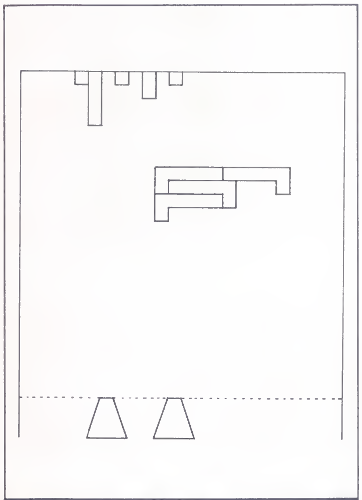
こんな時、忙しい方の手助けをしに行ってもよいですが、そこまでする必要がないならばレバーを上に入れ、故意に数段ブロックを降ろし、先に次の攻撃を開始するのも手です。(図ーD2)

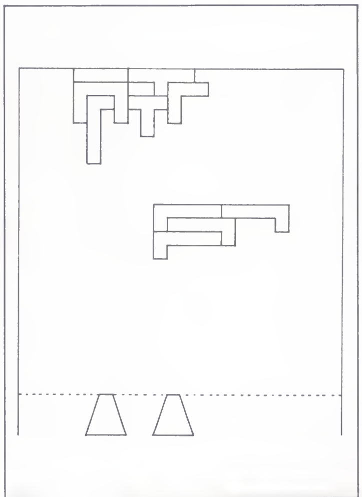
一時的にはブロックの侵略を助長している形になりますが、保険タイムを早く取れることになるので、結果的には得をした計算になります。

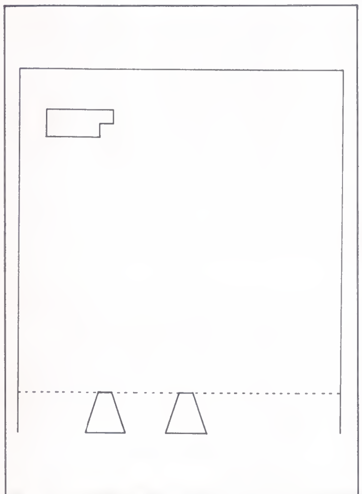
この、ブロックを故意に降ろすという手段も、元を正せばムラなくコンスタントにブロックを消し続けるという原則に収束します。

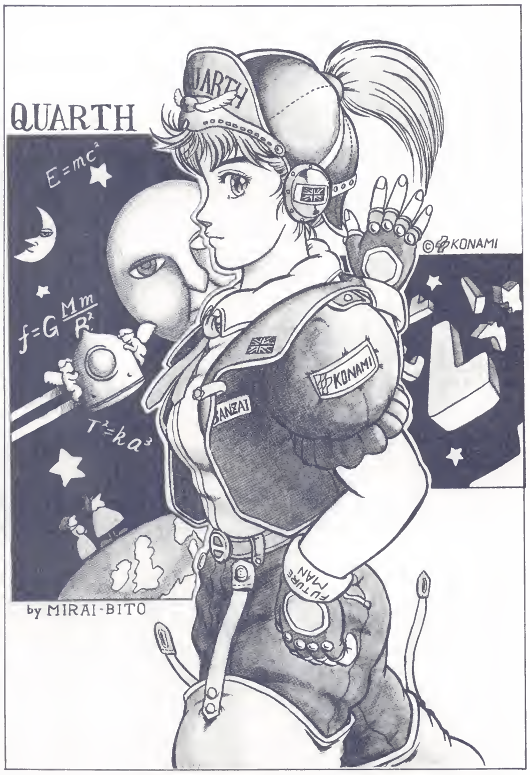
(3)余分なブロックをつけ足して消す

(1)の応用です。1つのブロック片は4コのショットで四角形にすることができますが、保険タイム用に残したブロックは、余裕があれば4コ以上


図ーD1


図ーD2


図ーE1

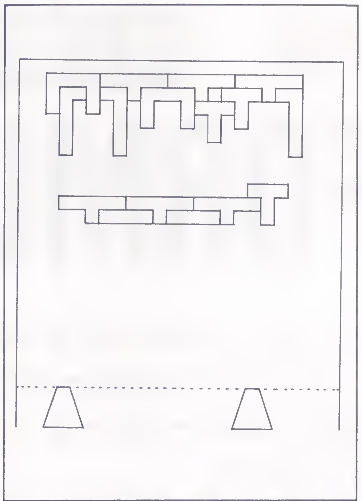


♡MIRAI-BITO君、すばらしいイラストありがとう。でも本名がわからないとテレカが送れないよー。ご一報を。

のショットをつけて大きくしてしまいましょう。(図—E1・E2)

不必要なブロックをつけ加えてから消すというテクニックは、2人対戦プレイや1人プレイでも、点数稼ぎをしている時は非常に有効な方法となって来ます。これについては、来月号のT・J氏による究極のクォース攻略を御覧下さい。

最後に、2人協力プレイならではの、巨大なまとめ消しの一例を加えておきます。



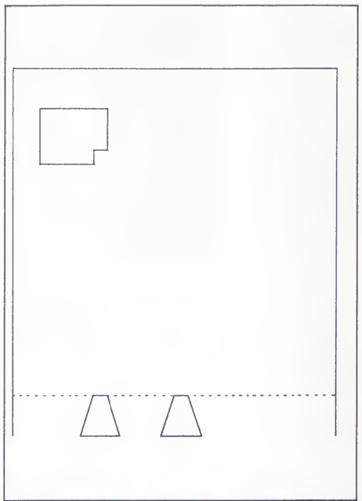
図—F1

通常、図—F1のような状況では、まとめ消しを狙っても取りあえずは下段の横長のブロック群だけです。ところがちょっと見方を変えれば、この画面上のブロックを全てをまとめて一度に消す事が出来ます。ただし、初期面のブロック落下速度の遅いうちでないと、まとめ消しの見切りとショットの埋め合わせが間に合わないかも知れません。

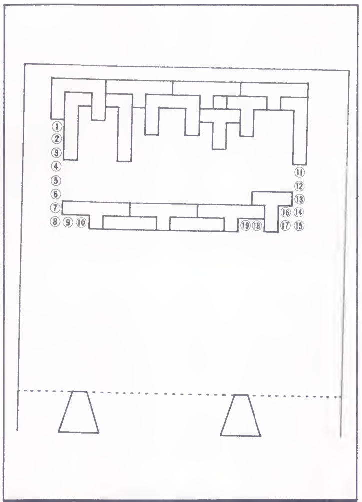
ショットの埋め方は図—F2の通りです。

このまとめ消しが成功すれば、タテ11×ヨコ19というバ◯みたいにデカい四角形が完成し、160×209という見たこともないような点数が加算されます。保険タイムの間にトイレに行って帰って来れます(そんなわけねェだろって?)。

ブロックの降下速度の遅いうちはこんなまとめ消しを狙ってみるのも面白いと思いますよ。ちなみに、この様なブロック群とブロック群をつなげた特殊なまとめ消しは、クォースのデモ画面を気長に見ていると現れます。



図—E2



図—F2

◆

2人でさらに先の面へ旅立とう

2人協力プレイの攻略、いかがだったでしょうか?私の見る限り、思ったほどゲームセンターで2人協力プレイに燃えている人が多くない様です。

このゲーム、1人プレイでそこそこの経験のある人が2人協力プレイを始めれば、1人プレイ時よりも必ず先のステージまで進めます。最近のゲームの中では、最も2人プレイの意義があるゲーム、と言ってよいと思います。

1人プレイで燃えているあなたにすすめたい。気の合う仲間を誘って協力プレイを試してみて下さい。1人ではわからなかった何かが発見出来ると思います。

タイム設定がとってもシビアで完走がむずい!

© VIDEO SYSTEM

SUPER FORMULA

地上最強のバトル

シルバーストーンはいいけどデトロイトのコースが……ましてモナコのコースなんて…完走目標！シルバーストーンでは1位を狙おう！

ずるずる

みんな通信やろう!

なぜだかみんな通信やってくれない!　1Pのボタン押しちゃうんだもん。コンピュータ相手に闘うというのもいいけど、生身の人間相手に闘う方が熱くなれるのに!

まあこの辺は個人の好きなやり方でやって頂くということにして、今回は、攻略ということで、コース別に説明していきます。

操作方法を再確認

操作ですが、コントロール系がいくつかあるので、それから説明しましょう。

まず、オリジナルの「アナログ方式」。

これは、横操作レバーとオリジナルのアクセル&ブレーキボタン。

次にいつも使っているコントロールパネルで、2方向レバーに2ボタン。これが一番やりやすいかも。

最後に、ハンドル、アクセルとブレーキのついたもの。要するに、ナムコのダートフォックスの筐体でやるような感じ。これは難しそう。

攻略では、前記の2つのコントロール系で進めていきます。

それではスタート!

■BRITISH GP SILVERSTONE

4778m×4

まずはこのコースから。

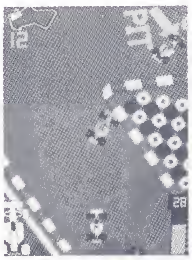
もう誰もが認める超高速サーキット。道なりに走っていれば完走はできるのでは。

スタートしてメインストレート終わりで右へ急カーブ。ここは、ほぼ全速で曲がれる。アウト=イン=アウト。左へ少し曲がり、右へ急カーブ。ここもほぼ全速で。レバーの連打でスリップしないようにしよう。又は、アクセルの連打で対応しよう。

少し走り、左に少し曲がり、一番きつい右カーブへ。カーブを曲がっている間はずっとアクセルを離して曲がろう。もちろんアウト=イン=アウト。そしてまた右カーブ。アクセル連打。少し走って左にゆるいカーブを曲がったら、右側によっておく。



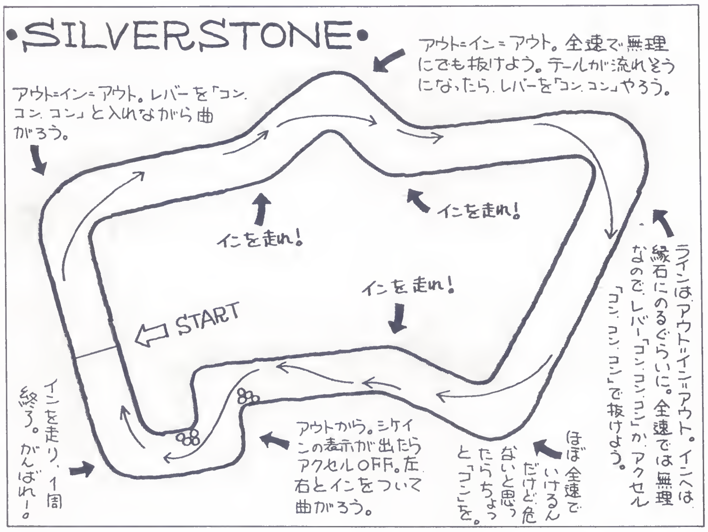
このぐらいインをつかないとね。



縁石にのりながらシケインをパス

さあ、シケインである。速く走るためには直線的に走らなければならない。ラインどりは図のような感じで。シケインに入るかなり前からアクセルを離して突っ込む。ブレーキは使わない。左、右と曲がったら（右に曲がってるところからもう加速!）インをつきつつ、アクセルONです。そして一周終了。

予選では4位以内を目標にして、本選で3位以内を狙おう!



■JAPAN GP SUZUKA

5859m×4

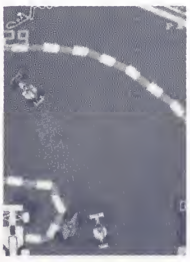
車好きなら、このコースを知らない人はいないはず。色々なゲームで使われているからコースを覚えていると思う。（そんなことないか…）

とにかくカーブが多いので回数的に多くやらないと完走は難かしい。とりあえず覚えることから。

スタートしたら、第1コーナーから5カーブが続く。

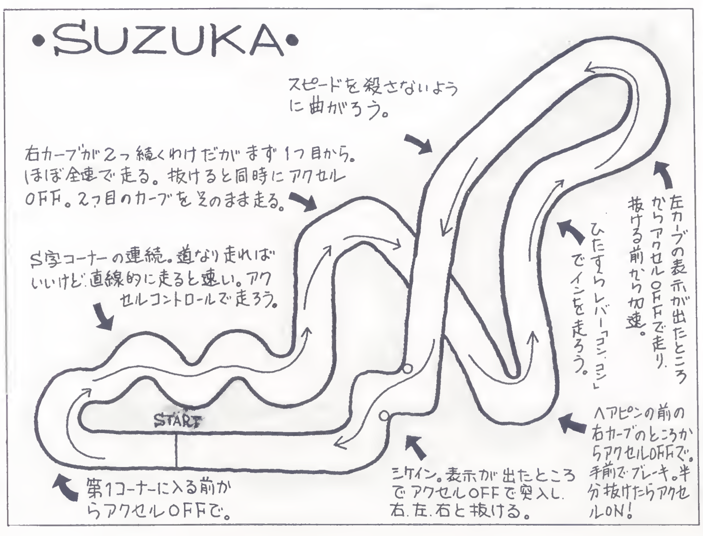
左、右、左、右、左と。最後から2番目の右が少々つらい。アクセルを離す。最後の左カーブは最初だけきついので連打で抜ける。他は無理して走ろう。直線的に縁石にのるようにして。

少し走って右、右の連続カーブ。1つ目はほぼ全速、2つ目はアクセルを離す。小さい右カーブを曲がったところでアクセルを離し、ブレーキ、そしてヘアピン。70km/hぐらいまでおとしてゆっくりまわろう。



インの車がじゃま!

抜けたら加速。右カーブを



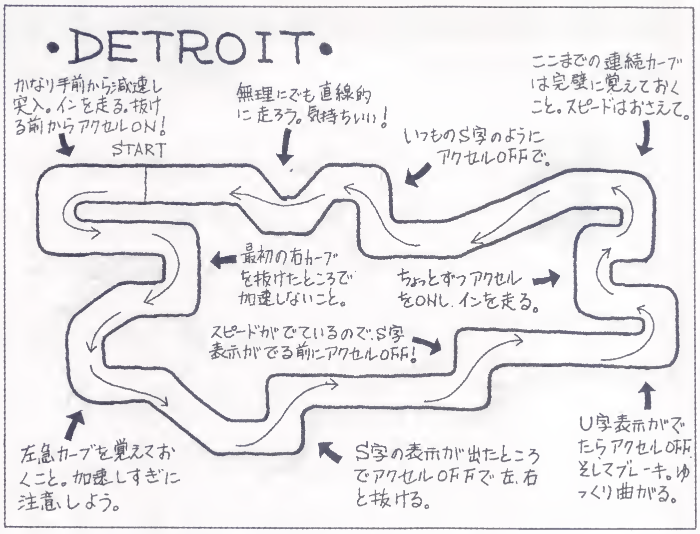
インをつきながら進み、スプーンカーブへ。最初の左カーブに入ったところでアクセルを離し、そのままOFFの状態で2つ目を抜け、加速。130Rをミドル＝イン＝ミドルで抜けシケインへ。右、左と抜けるわけだが、感じはどれも同じ。入るかなり前でアクセルOFF、突入、抜ける前から加速、最終カーブ右を抜けて1周終了。


抜けると同時にフル加速

予選で6位以内を目標にして、本選では、その位置をキープ。上へいければGOで、6位以内に入賞しよう。

■U.S.A. GP DETROIT

4023m×4

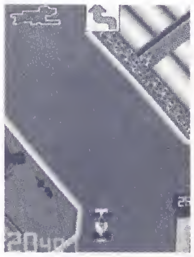


単独コースの中で一番難しいと思われるのが、このコースだ。とにかくきついカーブが多い。コースを覚えないと予選すら危ういぞ。

スタートしてすぐ急カーブ。入ったところでアクセルOFFでイン。70%抜けたところでON/右、右と90度カーブ。

1つ目入ったところでアクセルOFFで次を抜け、加速しながら、左カーブを抜け、次の左カーブに入ったところでOFF。

その次の左カーブがきついのでOFFのまま抜け、右、左と小カーブを抜け、カーブの表示が上に出たと同時にアクセルOFFで左、右とS字


S字は、スローインファーストアウトで。

を抜ける。長い直線のあと、もう一度S字。表示がでる1


しっかり減速しないと曲がれないぞ。

秒前(これは覚えないとダメ)からアクセルOFFで入る。左、右と抜けるとU字カーブへ。ブレーキをかけ、100km/h以下にし、入る。

そこからは、しばらくそのくらいのスピード維持しながら右、左急カーブを抜ける。少しの間、左右にトンネルを抜けながら進むと、再度S字カーブ。アウトから入ろう。右、左とアクセルOFFの状態で抜け、すぐシケインへ。ここは直線的に走れば、アクセルONの状態で抜けられます。そして1周終了。

ここのポイントはスローでカーブに入り、ファーストアウトでいくこと。2〜3秒は違ってくることもあります。

予選では10位以内を。

本選でなんとか完走を目標にしましょう。1周34秒台で走れるようになれば6位入賞も夢ではない!

WORLD CHAMPIONSHIP

1.SILVERSTONE	×2
2.SUZUKA	×2
3.DETROIT	×2
4.MONACO	×4

MONACO GP

WORLD CHAMPIONSHIPの中で、最後に走るのが、このMONACOである。とにかくシビアなコースである。ここまでこれるだけでもすごいと思える人もいるのでは。

スタートするとすぐ右へ。加速しつつ左、右と抜け、左の急カーブへ。少し加速し、アクセルOFFで入り、OFFで抜け、次の右急カーブへ。加速せずそのままヘアピンへ。できるだけ減速して曲がる。


目いっぱい減速!

抜けると少し加速し、右、右と90度ぐらいのカーブをアクセルOFFで抜け、トンネルへ。トンネル内でどんどん加速しトンネルから出ると同時にアクセルOFFをし、シケインを左、右、左と直線的に走り、次の連続シケインを

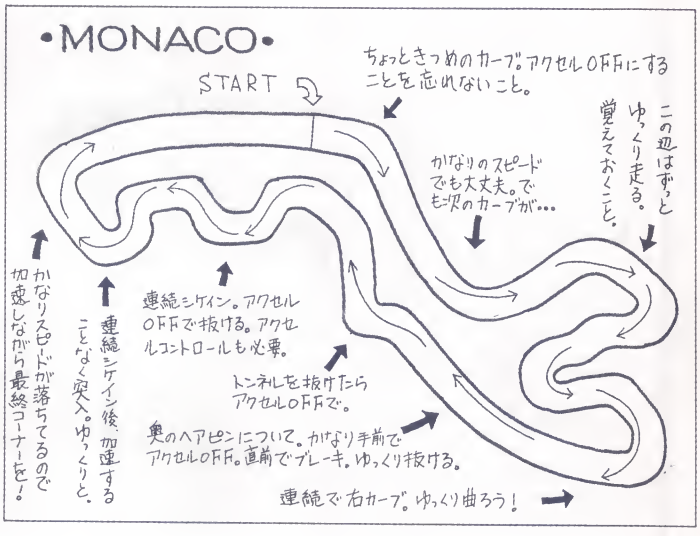

直線的に走れば速いけど。

アクセルOFFで走り抜ける。

1つ目は左、右、2つ目は右、右。そしてすぐ右急カーブへやってくる。シケインからそのまま加速することなくゆっくり曲がる。少し走って右カーブを抜ければ1周終了。

無理に加速を考えるより、ゆっくりと確実にカーブを抜けることを考えよう。

コーナーなどを覚えれば、DETROITよりやさしいかもしれません。



予選では10位以内を目標に走り、本選では6位以内を目標に!

優勝するためには

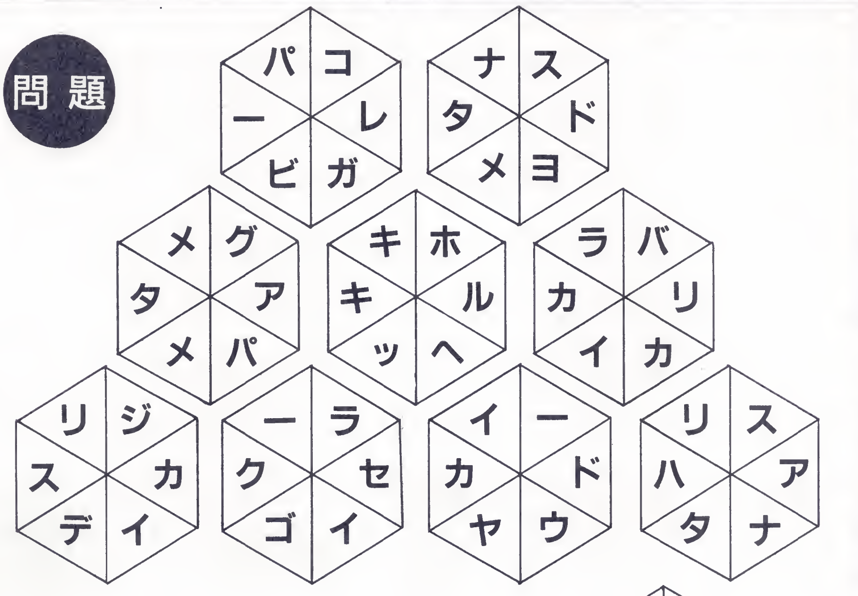
まだまだやりたらないのでCHAMPIONSHIPで優勝するのはちょっと無理ですが、更に速くするためにはこうだ!

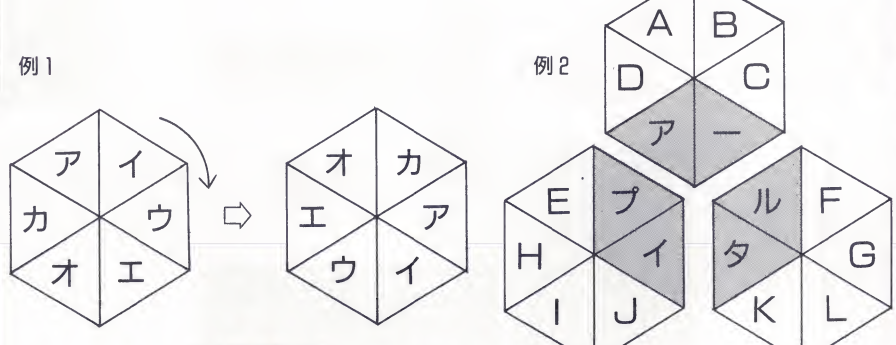
TOPスピードで走る距離をのばすため、ブレーキを併用し、コーナーへ突っ込むこと、コーナーからでるスピードを上げる。アウト＝イン＝アウトで走る。縁石にのるぐらいインをつく…。試してみることいっぱい!

まあ、とりあえず完走から目指しましょう。

六角ブロック回転パズル

出題　APAPA　　**参考　TOADIE君（兵庫県）**





右２段回転の例

解き方

受験生泣かせのパズルコーナー。ネタ切れの今月は、ずーっと昔に送られてきた、TOADIE君のアイデアを元に作ってみたぞ。

目的は（ここん所連続だが）ゲーム名を見つけることだ。

例1のように六角形のブロックは、回転させる事が出来る。

そこで例2のようにゲーム名を探し出せばよい。

解答は出てきたゲーム名全て。

賢明な皆には、0個から6個までの可能性しか無いことがすぐに分かるだろう。

これでよし、と思う解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは1月20日必着。正解者の中から5名を選んで、アドレナリンの分泌を促す「豪華な粗品」を、アイデア提供のTOADIE君には記念品を送ります。

それから恒例パズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベーリーイージー。今回はどうかな？

12月号当選者発表

12月号のパズルは、葉書を出してからさらにゲーム名が見つかって、出し直した人が結構いた。締切さえ守ってれば、早くても遅くても選考に関係ないから、落ち着いて葉書を出そう。

難易度アンケートは、今月は正解者のみの集計だ。

ベリーハード……14％
ハード……28％
ノーマル……30％
イージー……16％
ベリーイージー……5％
無解答……7％

正答率は41％。ちょっとハード寄りだったようだね。でも今月のパズルは簡単だと思うぞ。

当選者

吉村佐和子さん（千葉県）
PN S・M・G・（茨城県）
桜井　玲君（大阪府）
今泉　浩君（兵庫県）
PN つかんこさん（宮城県）

以上の5名です。念のため言っとくけど、別にイラストを描いたからといって、当選するわけではないぞ。

しかし明らかに雑な葉書は、落選確率は高いし、丁寧な葉書には、残念賞に掲載の道が残っているのだ。

（APAPA）

今月の残念賞

川村真理さん（北海道）
こ、これではワルキューレだか誰だか、言われなきゃ判らーん。

PN 楠龍騎さん（東京都）
ひっかけに掛かったパターンで、斜めを忘れてるね、残念。

羽倉孝幸君（静岡県）
果たして君は、何回目のトライで予選を通過できたか!?

木村　哲君（愛知県）
彼も斜めを見落としていて、修正の解答を送ってきた一人だ。

PN 榊原和騎君（京都府）
トーン使いまくり。題は『しょうこの役満ライブ』だそうです。

12月号「詰めテトリスPLUS」パズルII
答え

ー	ア	ウ	ト	ラ	ン	ー	ロ	イ	ウ
ア	テ	イ	メ	ー	ジ	フ	ァ	イ	ト
リ	ン	ニ	ス	オ	リ	ェ	フ	テ	ノ
ハ	チ	ン	ロ	ウ	ア	サ	ル	ト	ガ
ス	ヲ	グ	ノ	ボ	ビ	カ	ア	リ	ー
ー	ク	ラ	ト	ン	コ	ゼ	ス	ス	ア
ペ	ラ	ン	ウ	ダ	ク	ッ	ラ	ク	ル
ス	ウ	ハ	ー	タ	ッ	ラ	プ	ス	ド

難易度は ノーマル

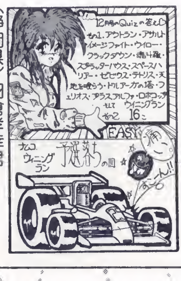
① たて……スペースハリアー、テンチヲクラウ、ウイニングラン、プラスアルファ、テトリス、ドルアーガノトウ
ななめ…ゼビウス、ロボコップ
よこ……アウトラン、ウイロー、イメージファイト、フェリオス、アサルト、コントラ、クラックダウン、スプラッターハウス

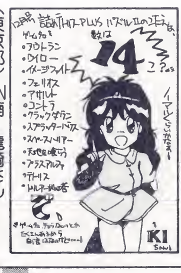
② しめて 16個 というわけだ！

（大阪府）桜井　玲君


（京都府）PN榊原　和騎君


（愛知県）木村　哲君


（静岡県）羽倉孝幸君


（東京都）PN楠　龍騎さん

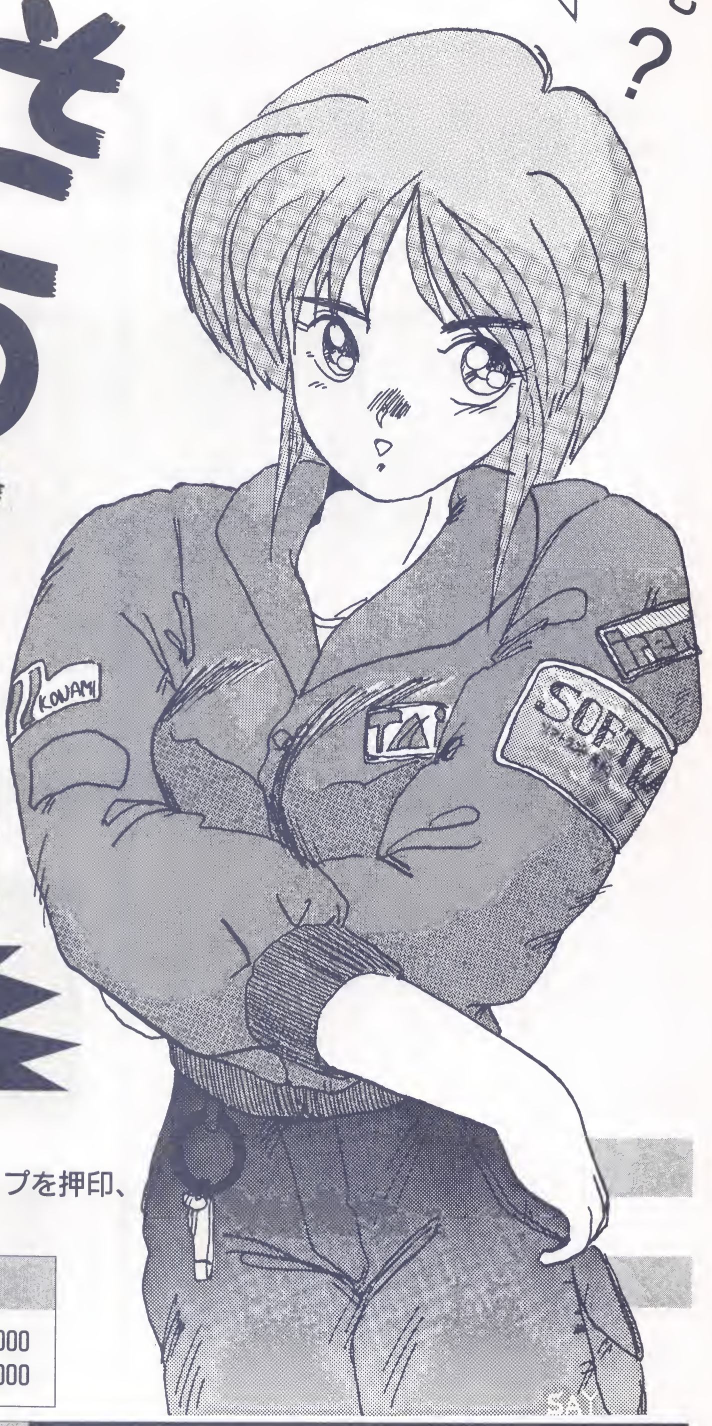

（北海道）川村真理さん

日本一のショールームに来てごらん！

絶対安い！
お買得品が見つかるかも？

そこの君あきらめるのはまだ早い!!

カタログ請求は下記住所まで



ソフトランド秀和では新製品からオールドゲームまで15台のモニターで展示中!!

1/2より大特価市

●マージャン基板2000円より

メンバーズカード発行

秀和ゲーム倶楽部では5000円お買い上げ毎に１つスタンプを押印、36コ集めると１万円引き。(通販の方でもOK)

コントロールBOX			
SVG−8	￥34800	マージャンパネルDX	￥12000
RGBタイプ	￥29800	スタンダード(ハーネス付)	￥7000



ソフトランド秀和

〒556
大阪市浪速区日本橋5丁目12-9
TEL 06-649-7177

特価品			
グラディウスII	￥49000	Xマルチプライ	￥80000
ライフフォース	￥30000	バーニングフォースロム	￥35000
サラマンダ	￥30000	ドカベン	￥10000
クォース	￥70000	ビタミンC	￥28000
エリア88	￥130000	個人教授	￥28000
A-JAX	￥50000	グラディウスIII	￥148000

ゲームてんこ盛り

うーん、苦しいスペースの関係で今回は2ゲームだけど、内容は濃いぞ（と思っている）。

チャンピオンレスラー

©TAITO CORP 1989



「どおぅりゃあぁ!!」伝家の宝刀パワーボム！

あ・く・ま・で！ここに書かれてる内容は、先に進むためのものであるから、スコアアップに関してはまるっきり説明しないよ。いいですか？（ハイスコア取りたいのなら迷わずコブラを選ぶこと！）

まずチャンピオンレスラーは、8キャラの中から自分の好きなキャラを選びます。それぞれ好みは違うと思うけど最初はニトロ・パンクスかミラクル・ラスタンがお勧め。理由はパワーがあるから。それだけ。といっても重要だよ。少ない技で多くのダメージを与えられるしね。まずはこいつらで操作になれてほしい。OK？



とにかく殴れ！

それではさっそくパターンの紹介に入りましょう。

初めは殴るコトから始める。とにかく殴る。蹴ってもいいケド。また、この時にレバーを相手の方向にチョンチョンと入れてたりすると、たまーにエルボーやドロップキックが決まるので気持ちいーぞ。

次に、相手の体力ゲージが黄色のラインに入ったらグラウンドの展開に持っていこう。倒れている相手の足のところに自分を持っていきボタンを押す。Aボタンならジャイアントスイングがかかるし、Bボタンなら4ノ字固め等がかかる。そしてサブミッションの場合は、何回か連続してかけられるのでお得でもある。

これでレッドゾーンに突入したら、一気にたたみこめ！超大技をかけるしかなぁーい！

ニトロの場合、ラリアートという超大技があるが、この技のかけかたはいたって簡単。相手をロープに飛ばして、自分を走らせてAボタン。これで相手がかわさなければ、だごーん！と気持ちよくキマる。

そしたら後はフォールしてエンドだ。ラスタンだったらパワーボムもいいね。組み合った時にレバーを上に入れてA・Bボタンだ。ちょっと書き忘れたが技をかけているときは、レバーをグリグリ回し、ボタンを連打すること。たまにボタンを連打してるだけのプレイヤーを見かけるけど、レバーを動かしてもパワーゲージはたまります。忘れずに。

チャンピオンベルトは目前

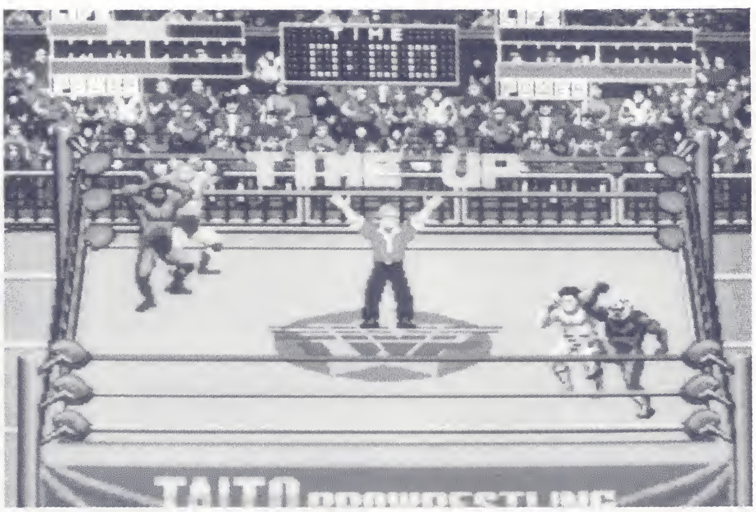
あとは注意点として、ケージマッチの時は、ロープの反動は利用できないので、その恨みを相手をロープにぶつけて晴らすといいでしょう。

それから自分が横に走ると、相手はすぐにY軸をそらすので、縦に走り込んでエルボーってのも良いです。

また、相手の体力ゲージがまだグリーンの時は、ロープ側でファイトしてるとよく相手はロープの反動を利用して攻撃してくるので、それを迎えうつ練習も必要。

さぁ！。これだけ知ればなんとかなる!?チャンピオンベルトは目前だぁ！

（りょーた・武者）



悲しい、こいつぁー悲しいっ！

君のゴッドハンドパワーを生かせ

ゲームてんこ盛り

これを知ればもうライバルは時間だけ。
エンディングを見ないと罰だぞ！

ファイネストアワー

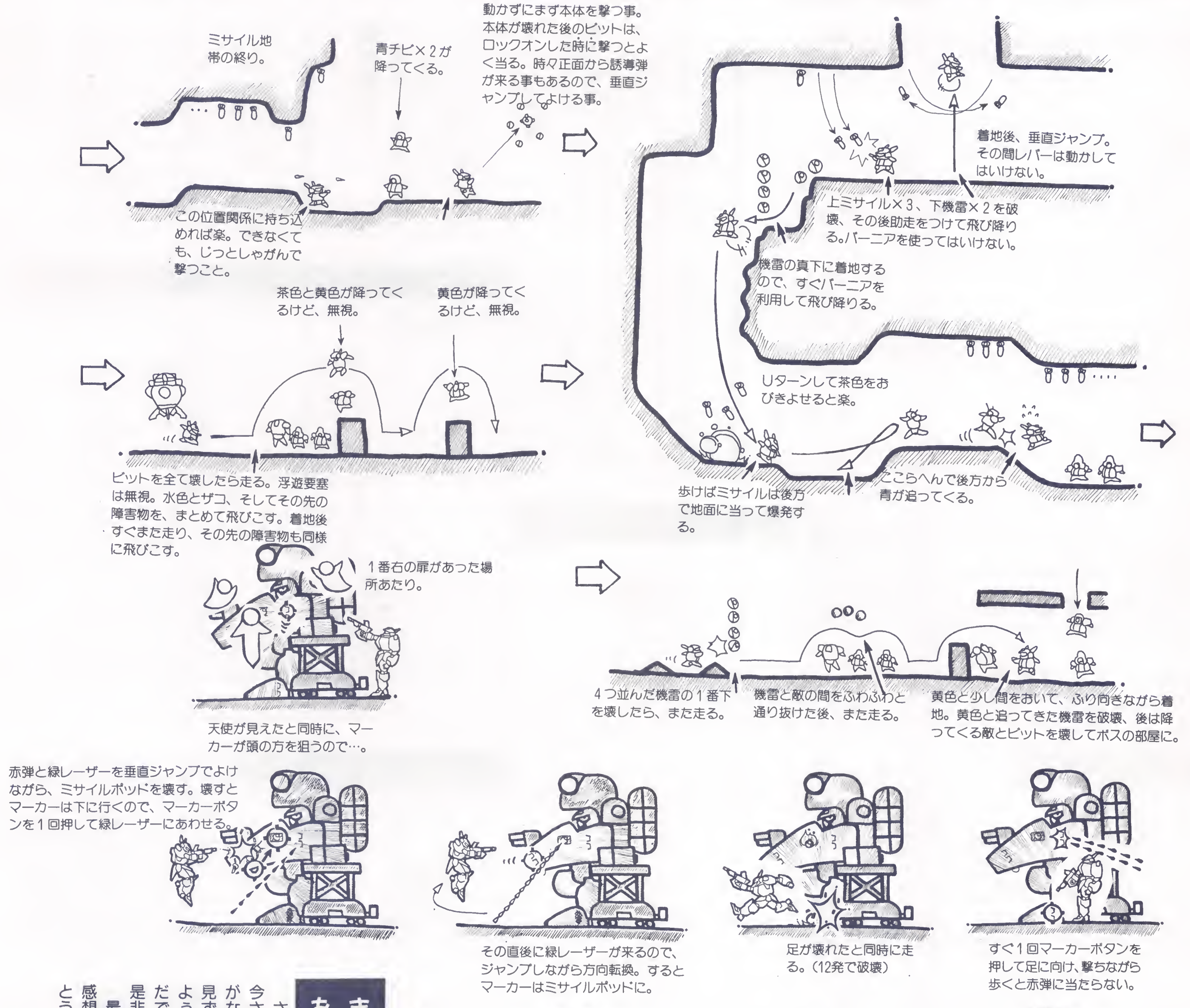
まだあきらめちゃいけないっ!!

前回の（12月号・P20〜22）の攻略で、3面まではクリアできる様になりましたか?今回は最終面の追加攻略です。

とは言っても、もう無いかもねぇ…まあいいや、とりあえず知識をつめ込んだら練習あるのみでしょう。

エンディングを見るまではあきらめてはいけないっ!!てな訳で、前回とあわせてがんばって下さい。

2周目も敵の配置が同じだから、いかにして能率良く敵を倒してタイムを縮められるかですね。そしてそれは慣れ次第。コンティニューしてでもいいーからクリアして下さいねっ！ じゃないと、もう一生見れませんよ——。

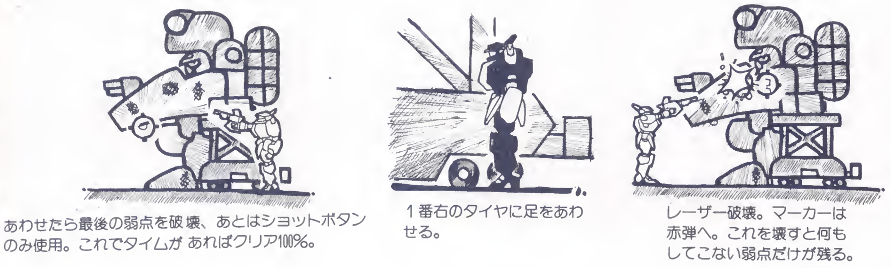


まだチャンスはある

さていかがでしょう。何を今さら、と言われてもしょうがないけど、エンディングを見ずにこれは語れないんですよう。まぁ、そんな訳で、まだできるチャンスのある人、是非がんばって下さい。

最後に前回の攻略について感想くださった方々、ありがとうございました。

（漢炎剣）



ゲーム化決定！ 第1弾!!

読者がつくるゲームデザイン
はねたまご
野村流紋



RUMIKO'S

作：小林俊夫

今回の仕事は『閉空間』の怪物退治。通常兵器が通用しない奴等には、ペットの『RUMIKO'S』を使うしかない!

担当　野村流紋　イラスト　海軟風

ストーリー

オレは通称「留美子」、宇宙の何でも屋だ！ 今回の仕事は『閉空間』の怪物退治ときたもんだ。しかし困ったことにその怪物「ビースト」には、通常兵器が一切通用しない。

そこで俺は友人の「賀子（よしこ）」と一緒に、ペットの『RUMIKO,S』を使う事にした。なあに、何とかなるって……。

操作方法

8方向レバー・2ボタン。
2人同時プレイ可。
レバーは自機の移動、ボタンはオブジェクト発射（赤と青）

ゲーム内容

画面上のフィールドにいる敵キャラクター「ビースト」を、制限時間内に全滅させるゲームである。

しかしビーストには直接攻撃はできないので、RUMIKO,Sを操ってビーストをかき集め、ポイントゾーンに吸い込ませるのだ。

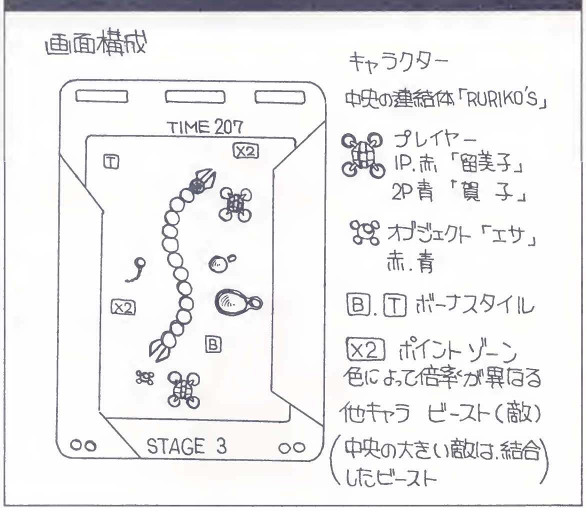
画面はフィールドを中心に据えたままスクロールする。マップ上を動き回るフィールドを、カメラが真上から追っ掛けながら映していると思えばよい。

マップの上のフィールドの軌道は、あらかじめ決められている。マップの広さは様々で1画面分しかないものも考えられる。

画面構成　（図1参照）
画面は上下左右、ななめに強制スクールする。

- ●自機
  赤が1P「留美子」で、青が2P「賀子（よしこ）」である。
- ●オブジェクト
  通称エサ、赤と青がある。
- ●ボーナスタイル
- ●ポイントゾーン
  倍率により、色分けされている。マップ上に固定されているが、倍率はプレイ毎に変わる。
- ●敵キャラ「ビースト」
  大きいのは「結合ビースト」
- ●フィールド
  「モトス」のように、タイル状で、面によって形が違う。
- ●壁
  自機もビーストも、乗り越えられない。面が進むに連れて、機械、生物、岩石、ごみ、宇宙など様々に変化する。

図1



自機について

1P「留美子」は赤、2P「賀子（よしこ）」は青。

フィールド上をジャンプしながら8方向に移動。ただしフィールドから落ちることはない。

ボタンで赤および青のオブジェクトを進行方向に発射、ボタンを押す長さによって、エサの飛ぶ距離を変えられる。

ジャンプを繰り返して移動し、空中にいる時は、ボーナスタイルと壁のみ、当たり判定がある。着地時にはビーストやRUMIKO,S等とも当たり判定があり、当たった場合、自分が弾かれる。

壁に押されスクロールで画面外に消えた場合、ビーストに両側から狭まれ押し潰された場合、タイムオーバーの他、RUMIKO,S頭部に触れた場合、食べられたことになりミスとなる。

図2

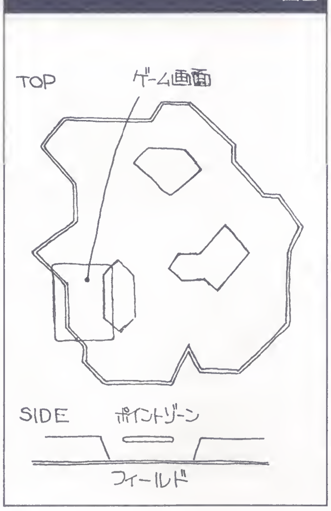
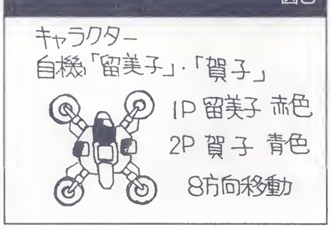


図3

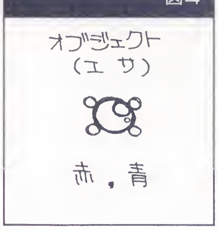


オブジェクト　赤・青

プレイヤーから発射され、同色のRUMIKO,Sの頭部を引き寄せる。RUMIKO,Sの頭部はオブジェクト（以後エサ）のを食い残す尽くすまで、3秒かかる。

（ゲーム内の時間は実際の時間の倍の速度）

図4



ボーナスタイルについて

フィールドのタイルがランダムに裏返し出現、数秒で消える。プレイヤーがこの上を通過すると、取った事になる。

B……得点。50Pt～160Pt（ランダムに決定）
T……タイム20秒追加
S……ビーストの動きが10秒間停止する。

図5



RUMIKO'Sについて

双頭のヘビ状の無敵の生命体。

体の動きは、両方の頭を繋ぐゴム状の紐の動きを基本とし、伸びる限界や、自分の質量による慣性があり、質量はゴムの強さに対して、結構重いイメージがある。

ビーストをひっかけると、その重さに応じて長さが伸び、また動きが遅くなる。

頭部は赤と青があり、基本的には同色のエサもしくは自機を追う。自機よりエサを優先し、1人プレイの場合、両方の頭が自機を追う。

頭部のアルゴリズムは5種類あり、ゲームスタート時にランダム（ただし赤と青では違う）に決まる。

これにより、大幅に動きが変わるため、戦略が変わってくる。（例を参照）

アルゴリズムを次に示す。

・KYOUKO
一定のスピードでエサ、自機を追う。

・GODAI
加速、減速を繰り返して追

う。

・MITAKA
早いスピードで追う。

・YOTSUYA
自機から離れようとするが、エサが出ると早く追う。

・SOUITIROU
遅いスピードで自機を追うが、エサが出ると早く追う。

ビーストについて

ビーストはキャラごとにそれぞれアルゴリズムを持っている。しかしRUMIKO，Sに触れた場合は2秒間『逃げ状態』になる。また『逃げ状態』のビーストに接触した場合も同様である。

『逃げ状態』になったビーストは、本来のアルゴリズムを忘れ、RUMIKO，Sの進行方向に逃げようとする。『逃げ状態』から復帰したビーストは、通常その場からアルゴリズムを取り戻す。ただしGのビーストは、本来の位置に戻ってからアルゴリズムを取り戻す。

また『逃げ状態』でも、ビーストにとってポイントゾーンは壁と同じで、自ら飛び込むことはない。

ビーストは、同じ種類のものがたまに合体、巨大化し、結合ビーストとなる。

結合ビーストになると、耐久力（＝重さ）が変化（2匹で3倍、3匹で5倍、4匹で7倍……）し、得点も同倍率で上がる。

敵をまとめて倒すと、得点が高い。計算方法は（倒した敵の数）×（敵の得点の和）になる。

ビーストの倒し方

大きく分けて3種類ある。

①ポイントゾーンに吸い込ませる。

図10のように、RUMIKO，Sを操って集めたビーストをポイントゾーンに触れさせると、ポイントゾーンが瞬間的に大きくなり、ビーストを飲み込んで消える。得点は倒したビーストの得点×ゾーン倍率である。

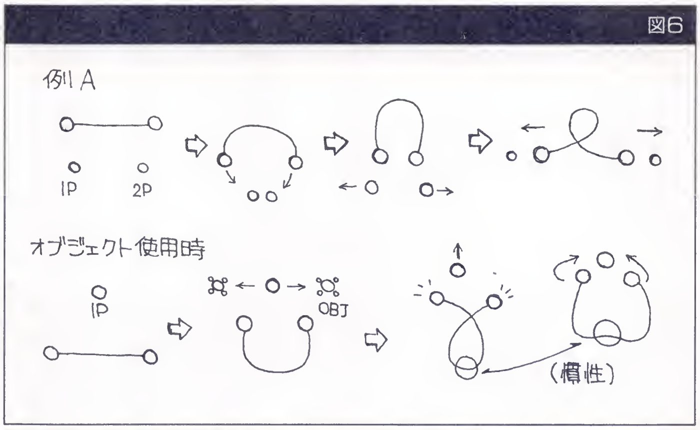
倍率は×2〜×5及び×1／2があり、始めのうちは2倍や3倍が多いが、面が進むとばらつきが激しくなる。

②潰す

図11のように、RUMIKO，S及び壁等によってビーストを両側から押し潰す。

③フィールドから落とす。

図12のような場合など、ビーストがフィールドのない部分に来ると落ちていってしまう。しかしこの場合、いなくなりはするが、得点は入らないので、うっかりやってしまった、



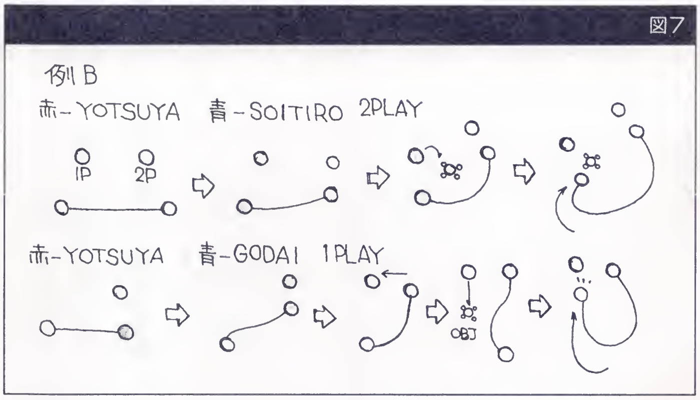
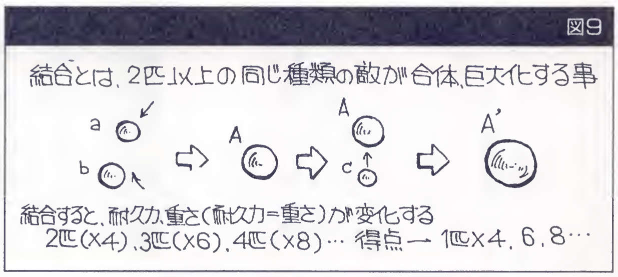
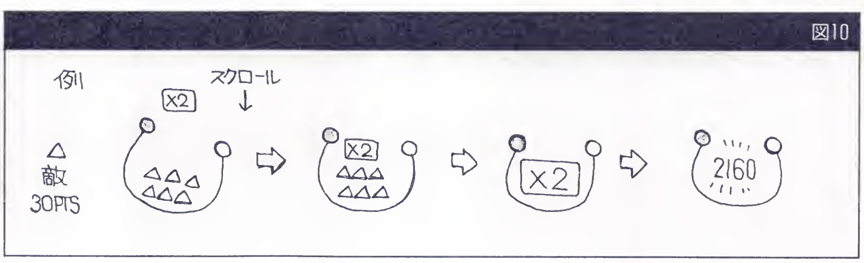
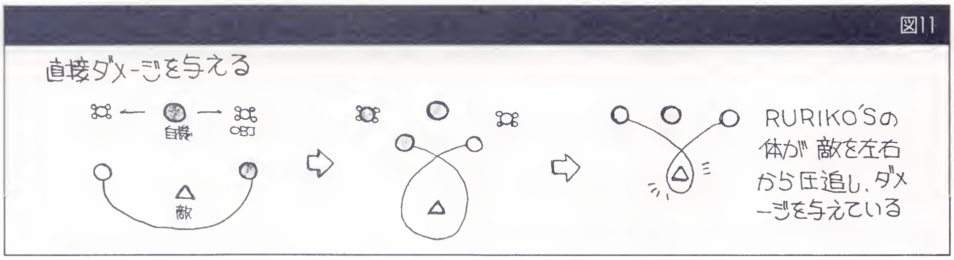


図8

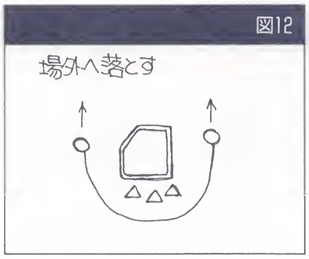
キャラクター 敵（ビースト）	耐久力・重さ	移動速度 遅1—5速	移動パターン
30PTS	1	3.4	自機から逃げる
50PTS	1	4.5	壁やフィールドの端にくると90°反射する
40PTS	2	2.3.4	自機から逃げる
70PTS	1	2.3.4	自機のまわりをまわる
100PTS	1	1	ランダム（自機に触れると食べられる）
70PTS	3	1→5→1→5と加速・減速をくり返す	自機から逃げる（4方向移動しかできない）
50PTS	1	1〜5	面によってさまざまなフォーメーション
100PTS	5	1	ランダム
単体0PTS 他の敵と同時に倒すと得点2倍.	1	フィールド上をテレポートしながら移動	テレポートして出現後、又数秒でテレポート





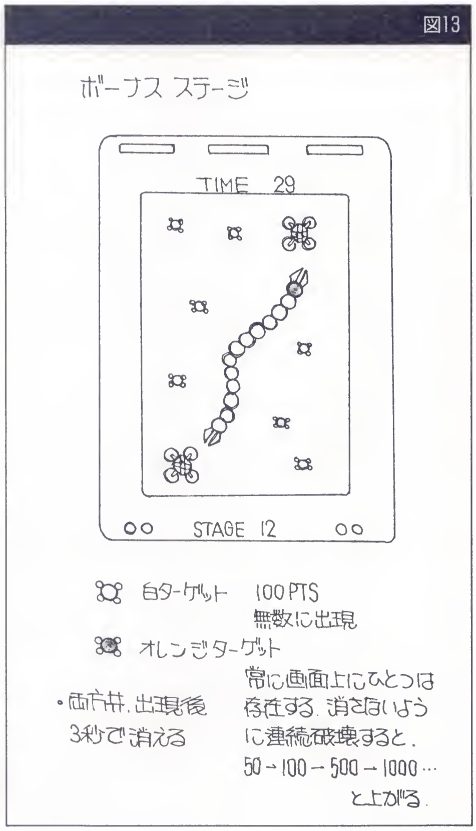


という感が強い。



ボーナスステージ

6面に1回、ボーナスステージが入る。



この面は白色とオレンジ色の『ターゲット』が「相当数出現し、数秒後に消える」を繰り返す。

この『ターゲット』はRUMIKO.Sの体当たりによってのみ破壊でき、通常面のようにRUMIKO.Sを操って『ターゲット』をなるべくたくさん破壊すればよい。

白色ターゲットは一個百点、オレンジターゲットは画面上にひとつ存在し、消さないように連続して破壊すると、50点から100点、500点、1000点、1500点まで得点が上がっていく。

その他

①2人プレイ時のみ出現するボーナスタイルとしてKがある。

2人プレイでは通常、倒したビーストの得点は同率で配分されるが、これを取ると、取った方の配分が増え、相手の2倍になる。その状態で割当の少なかった方がKを取ると、今度は相手の4倍に逆転する。割当の多い方がKを取ると、同率に戻る。その面限り有効。

②2人プレイ時に一方がゲームオーバーになっても、残った側がゲームオーバーになるまで無限に復帰できる。

ただし、復帰状態では点数は一切入らず、残った側がゲームオーバーになると同時に、双方ともゲームオーバーとなる。

総評

アイデアの斬新さ、そしてそれのルール化ともにかなりの高水準に達した作品で、完成度も非常に高い。

既成のアクションゲームや、シューティングゲームに、いくつかのアイデアを加えたり、改良したりするのは比較的簡単だが、このように基本から新しく考えることこそが難しく、かつ大切なことだと思う。

またこの手のゲームは「操作やルールに慣れないうち飽きが来る」場合があるので、飽きを来させないような工夫が必要だ。（野村流紋）

作者からの手紙

「RUMIKO'S」のアイデアを使って、ゲームを作ってもらえるかもしれないなんて、僕にとってこんなに幸せなことはありません。

ぜひ使って下さい。お願いします。

制作の際に、何か僕がお手伝いできることがあったら、何でもやります。そしてゲーム化がうまくいくことを心から願っています。

これからも、ゲーメストの執筆活動、はねたまごXともに頑張って下さい。

新潟県 小林俊夫

はねたまごX情報

企画書の書き方
損をしない書き方について

市川 幹人

羽たまごに投稿されてきている数多くのゲームデザインをみて、いまひとつ分かりにくかったり、解釈しにくい物があって、せっかくの力作なのに、ああ、おしいなと感じたものです。

商品化する立場として、これは非常に残念なので、今回企画書の書き方を羽たまごのコーナーに載せることになりました。

見やすい書き方とは以下の点で優れていると思われます。

（1） レイアウト
（2） 書き方の順序
（3） 表現方法

（1）のレイアウトについては見る人によって変わってきますが、非常に重要なことです、例えばプレイヤーの死亡条件や得点一覧などは、表にしたほうが見やすいわけです。また逆に、操作方法の表現等は図式化よりも文章や表にしたほうが他の人にわかりやすいのです。

つまり場合によって文章、表、図等を使い分けることが必要なのです。自分で書いたものを他人に見せてみたとき、最も多く指摘される点でもあります。

次に（2）の書き方の順序ですが、実はこれが一番の問題点で又投稿作品でも最も「損をしている」書き方になってしまっています。当然ここがしっかりしていれば見る側も見てみたくなります。

例えば、ストーリー、登場キャラクター、フィーチャー、操作方法の様な書き方よりもそのゲームのポイント、フィーチャー、操作方法、登場キャラクター、ストーリーの様な書き方の方が分かりやすいのです。

もし企画書の7割がストーリーのパズルゲームなんかがあったら、ちょっと見る気がしなくなってしまいます。

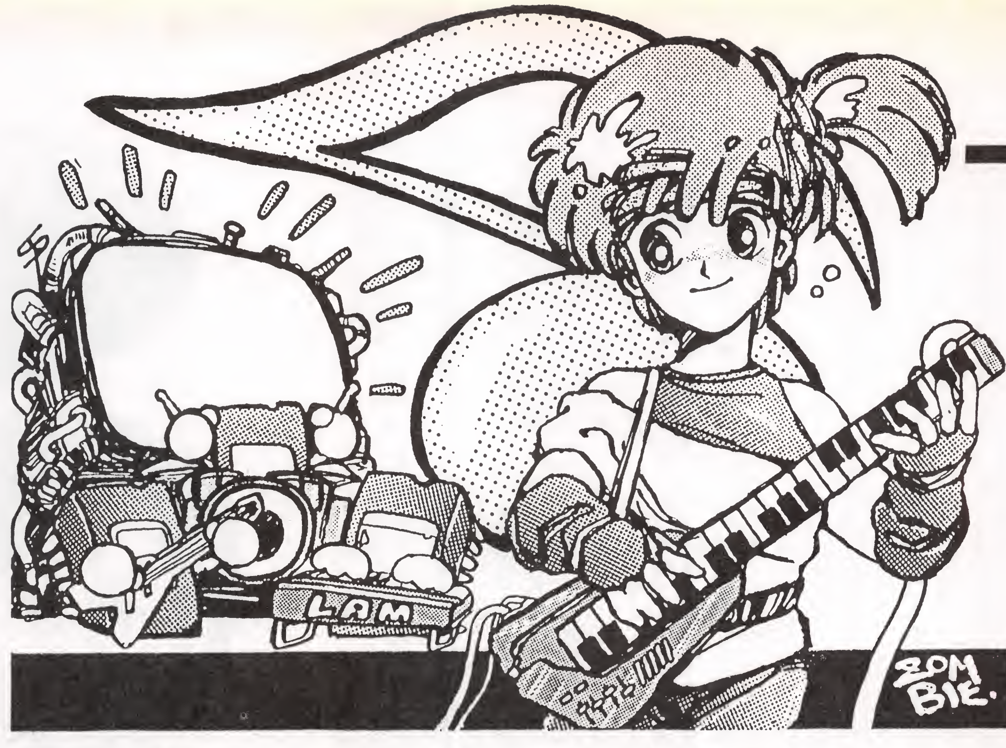
（3）の点については、多少気になった点なのですが「グラディウスのような……」とか「モトスの様な背景……」等は、せっかくの個性的な作品のイメージを台無しにしてしまうので。これはタブーです。

以上の様に企画書というものは、見る相手にそのゲームの特徴を分かりやすく伝える物なのです。又どんなに良いアイディアでも相手に伝わらなければ意味がないのです。

えらそうなことばかり書いてきましたが、以上の点を考慮にいれてよりいっそう個性的なゲームデザインを考えて下さい。

筆者紹介
市川 幹人
S46・3・6生まれA型
電波新聞社発売の「マーズ」X1版
ブローダーバンドジャパン社発売の「シャッフルパックカフェ」X68000版等の監督に就く。
今回は、羽たまごの中から、「RUMIKO.S」の開発を担当。
現在M.N.M Softwareの代表。

遊び、無限大



=本物のビデオゲームが簡単に楽しめます=



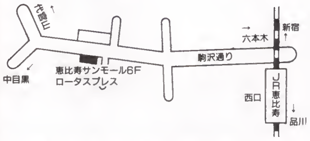
LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
（1例）



平成2年正月特売セール
平成2年1月4日➡1月31日

イメージファイト………58,000円	サイバリオン(P付)……40,000円	スーパーリアル麻雀PⅡ 10,000円
Xマルチプライ…………85,000円	ゼビウス……………………6,000円	麻雀学園……………………7,000円
火　激……………………20,000円	忍者ウォーリアーズ……60,000円	麻雀学園Ⅱ…………………18,000円
歌舞伎Z…………………15,000円	フェアリーランドストーリー 10,000円	華弥生……………………10,000円
グラディウス(電源なし)…15,000円	フリップル………………20,000円	姫四季舞…………………20,000円
グラディウスⅡ…………60,000円	魔界村……………………10,000円	麻雀パネル・ハーネスセット…5,000円

期間中お買上げの方全員にゲーム用ポップ(新品)プレゼント!!
数量に限定のものもあります。品切れの場合ご容赦下さい。

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

水谷　潤のゲームデザイナー入門 12



総集編 創造とオリジナリティーの意味（最終回）

早いものでゲームデザイナー入門も12回をむかえ、1年間の連載となりました。入門編は今回で最終回といたします。

君は何の為にゲームを創造するのか?

ゲームデザイナーになりたい！そんな漠然とした（又ははっきりとした）目的をを持ってメーカーを訪問する人達が今も大勢いる様ですね。しかし、今だにゲームデザイナーをRPGのシナリオライターと勘違いしている人が多いのも悲しいかな、事実ではあります。

入社試験の面接の際、

「僕は絶対、ゲームデザイナーになりたいんです！ゲームアイデアも持って来たので是非見て下さい！」と言うので、見てみると、延々、RPGのシナリオとキャラクターのイラストのみで、肝心の「アイデア」の部分はまるで欠落している——。

こんな人がメーカーを希望してくる人達の中で半数（もしかしたらそれ以上？）を占めていると言っても過言ではありません。それだけ、ゲームデザイナーの仕事をよく理解してない人が多いという事でしょうか？

1年間、読み続けて下さった読者の方々には、こんな人はいないと思いますが……。

あと、「R—TYPEやグラディウスみたいなゲームを作りたいんです」というタイプの人も多いですね。で、それらしい素案を持って来てくれる訳ですが、まさしく、アイテムやボス、レーザーの出方を変えたくらいで、R—TYPE（又はグラディウス）そのままな素案だったりする訳です。

背景のイメージやキャラクターをいくらいじくっても、所詮「ものまね」は「ものまね」。こういうものは、はたして「アイデア」と呼べるのかどうか自問自答してみるべきだと思います。もし、自分に恥ずかしいと思う気持ちが少しでもある様なら、こういうアイデアは人前に出すべきではないと思います。

さて、あなた自身、一体何の為にゲームを作りたい！と思っていますか？

「面白いものを作ることで自分自身も楽しみたいから…」

「人に自分の作ったものを楽しんでもらえたら最高だから…」

——まあ理由は色々あると思います。ただ、今迄あるものと同じ様なものを作りたいだけだったら、はっきり言って趣味の世界にとどめておいた方がいいかも知れません。

俺（私）がいなければ、この世にこの作品（ゲーム）は生まれ得なかった！と自負出来る様なものを、出来れば皆さんには考えてもらいたい…と思います。そうでなければ、作られた作品自体はおろか、あなた自身の（ゲームデザイナーとしての）存在理由も希薄になってしまうでしょう。創造とは自分の存在証明でもある訳ですから——。

産みの苦しみと喜び

でも、一口に「ゲームにオリジナリティーを求める」といっても、これは生半可な態度では、なかなか難しいものだと思います。

我々プロですら、日々これらの事に頭を悩ませて大奮闘している訳ですから…。

ゲーム作りというのはエンターティメントのショーと同じで、見る（遊ぶ）分には〝気楽で楽しい〟世界です。が、一歩役者（デザイナー等）の世界に入ると、そこには舞台の上では見る事の出来なかった汗まみれの特訓がある訳です。これはちょうどデザイナーが無から有を生じようとする時の〝産みの苦しみ〟と同じようなものだと思います。

プレイするプレイヤーにとっては、「そんなもの知らないネ！」ですまされる世界ですが、多くの場合作り手はこの道を避けて〝新しいもの〟を生み出す事はできません（ふと思いついた——なんてケースもあるにはありますが、直観やひらめきだけで連続していいゲームを作ることはまず不可能に近いと思います。）

あまり「苦しい面」は入門者には言わない方がいい——という人もいるようですが、あえて、そう

い面もあるという話を、一度はしておかなければと以前から思ってはいました。ただし、そうした苦しい部分を乗り越えた時、ゲームをプレイする以上の〝創造の喜び〟がある事は保証できると思います。

「苦しいかも知れないが、それでもゲームを作ってみたい！自分自身の考えをゲームを通して表現してみたい！」という人だけで結構です。そういう人にこそ、この業界でバリバリ、遊びの世界を追求していってもらいたい。そう思います。

〝新しい〟とはどういう事か!?

今迄、新鮮味のある…とか新しい…といった表現で、オリジナリティというものを説明して来ましたが、もう少し、この〝新しい〟という意味を掘り下げる必要がありそうです。

さて、では〝新しい〟ものは何をもって〝良し〟とするべきかという事について考えてみたいと思います。

今迄出て来たゲームの中には、見た目は実に新鮮だったけれどプレイ内容（ゲーム性）はありきたりだったというものがいくつかあります。

こうしたゲームは、見た目が新鮮に感じられるうちはプレイヤーもつられてプレイしてくれます。が、しかし、すぐにプレイヤーはこれを当り前と受けとめる様になり、もはや見た目だけでプレイヤーを引き止める事は不可能となります。この時にゲーム自体にパワーがなければ、「なぁんだ、案外面白くなかったな…とお客さんは（無情にも）離れていってしまいます。

新しいということは、見た目を変えるということではありません。むしろ、本当の意味で新しいゲームは、見た目を越えた部分に何かしら光るものがあるのではないでしょうか。

それは〝新しい遊びの楽しみ方〟を提案するところからはじまります。ある新しいゲームのルールを作ったとしたら、（新しいだけでなく）本当にそれが面白いのかをよく考えなくてはなりません――。〝新しい遊びの楽しみ方〟というぐらいですから、楽しくなくてはならない訳です。

新しくて、楽しくて、わかりやすくて……こういったいくつもの条件をクリアしたアイデアを出すのはなかなか大変な事だとは思いますが、是非とも、アッと言わせる様なものを皆さんには考えてもらいたいものだと思います。

今迄読んでくれた人達へ！

ゲームデザイナー入門も1年を経て最終回となりました。基礎知識があとまわしになり、思想的なものが始めにと、なにやら逆のへんてこな構成ととられたかも知れませんね。

しかし、やはりデザイナーにとって一番大事なのは「ものの考え方」だと今でも思っています。世間一般には逆の教え方ととられるでしょうが、自分ではこうした手順が一番と思って、この様な構成をとった訳です。

さて、一応これで誌上での入門編は終了ですが、実際雑誌では教えきれない部分も又、たくさんあります。こうした事は、いずれ〝実践（実戦ではない）編〟として何らかのかたちでやっていきたいと思います。

その時は、ゲーメストの誌上でくわしく発表したいと思いますので、ゲーメストは毎号よく読んでおいて下さいネ。（宣伝がうまい！と我ながら思う…）

それでは、皆さん、今迄本当にどうもありがとう！そして、ゲームデザイナーを目指す人達も、頑張って、ぜひ「いいゲーム」を作って下さい！

ゲーム業界が5年後、10年後、すたれているか、はたまたより盛んになってるか――は、実に君達の手にかかっているのですから。

皆さんの成功を心からお祈りいたします。それではさようなら。

又、どこかでお会いしましょう。

ゲームメーカーに入るには!?



ゲームメーカーには大手・中小とさまざまな会社があります。

まず、どのメーカーに入りたいのか、そしてその理由を自分なりにはっきりとさせたいものです。

又、その会社の実態をよく知っておく事も大切な事です。その為には、はやめに会社に、〝資料〟を請求しておく方がよいでしょう。ただし、この資料には当然、美辞麗句しかならんでおらず、実態をつかむのにはやはり無理があるものです。

あらゆる手段を使って、内部事情にくわしい人とコネをとり、それらしく探りを入れるのもひとつの方法です。たとえば、学校の先輩や、ゲームセンターの友人のその又友人etc…案外身近なところにそうした人がいるかも知れませんよ。仕事のペースはどんな感じか？ 仕事場の雰囲気や環境はどうか？ 30歳の人、40歳の人がどれ位の給料をもらっているのか？

退職金は？ 仕事場の人達の目は死んでいないか？ 自分の才能を伸ばしきれるところなのか？等々知っておきたい事はたくさんあるはずです。一番いいのは、会社訪問をしてみる事です。事前にアポを取り、じっくりとそこら辺をみきわめて下さい。ゲーム業界でも、会社訪問と称して6月頃にもう内定を出している所もある様です。知らずに10月頃行ってもうアウトだったりする訳です。

ですから、いつから面接や試験があるかなどや、会社訪問したいが行ってもよいかなど、色々と手早く調べておくべきです。又、大手の中には、大卒以下は不可というところもあるので、よく調べておいて下さい。

まあ、会社が大きいから全てがいいとも言えないと思います。小さくても才能を認めて伸ばしてくれる様なところがあれば、その方がいいという事もある訳ですから…。

さらに、会社訪問の際、ゲームアイデアを提出させられる事もありますから、素案等、日頃からためておいて、「これは！」というものだけをピックアップし提出して下さい。

プレゼンの際は、美しく読みやすく、そして、わかりやすい書類で提出して下さい。鉛筆は濃いもので。出来ればワープロで打ったりするといいかも知れません。絵による全体図や操作系、解説図も忘れずに入れて下さい。

発表

第2回 ゲーム懸賞論文入選作品

君の思いは受けとめた

―ゲーム世界の発展のために―

彼は言いました
「お客さんが楽しめる状態にしておく義務があるんだよ」と…

1席

彼のこと

宮城県 佐藤紀彦（18才・学生）

僕の街の駅前にあった某社の直営店であるゲームセンターが、今年の7月に店をたたみました。

僕の街にはゲームセンターが4つありまして、そのうちの1つでした。たしか去年の4月頃に開店したそのゲームセンターの道をはさんで別の会社の直営店がありまして、鉄道を利用している学校の友人たちはどちらのゲームセンターにもよく出入りしていました。

僕はといえば、やはり別の会社の直営店ということでゲームの入荷状況の違いがありましたので、友人と同じように両方のゼームセンターに出入りしていました。

そして、去年の秋から冬にかけて、自分の好きなゲームが入荷していたことと、彼の存在によって今はもう店を閉めてしまったゲームセンターのほうへばかり行っていました。

彼とはその店のオペレーターの1人で、たいへんお世話になりました。

例えば、3画面筐体のシューティングがその店に入荷したことがありまして、その入荷した直後からあきらかに難しすぎると感じました。難易度がハードになっていたというのが直接の原因で、その旨を彼に話しました。

しかし、僕の街のゲームセンターでそんなことをかけあっても何にもならないことはわかっていました。でも、そのゲームが好きだった友人はどうしても話しておきたいんだと彼に言いました。

彼の返事は「わかった。じゃあ普通に戻すからまってろよ」と、思いもよらぬもので、その返事を聞いた時は友人と喜びました。でも返事だけではないのか？という疑問も浮かびました。数日後に行ってみて友人がプレイしてみました。そして友人は難解度ランクが下がっていると感じ、それを見ていた僕でさえはっきりとそのことがわかりました。

11月の末のころに、チェイスH・Q・のハンドルの遊びが大きくなり、2面のクリアさえがかなり困難になっている状態になっていたので、彼にプレイしてみせて説明すると僕の一方的な説明を熱心に聞いていただき、やはり数日後にはハンドルのシステムを新型にかえたと言われたのを憶えています。彼は技術畑の出身でしたから、僕の街のゲームセンターには貴重な、故障の修理ができるオペレーターでした。

彼は僕の街の他のオペレーターと違っていました。彼は新しく入荷したゲームをかならずプレイしていました。そして自分の意見を僕に話したり、君の感想を話してくれ、と頼まれたこともありました。こんなことは始めてでありましたし、改めて彼を見直したりもしました。

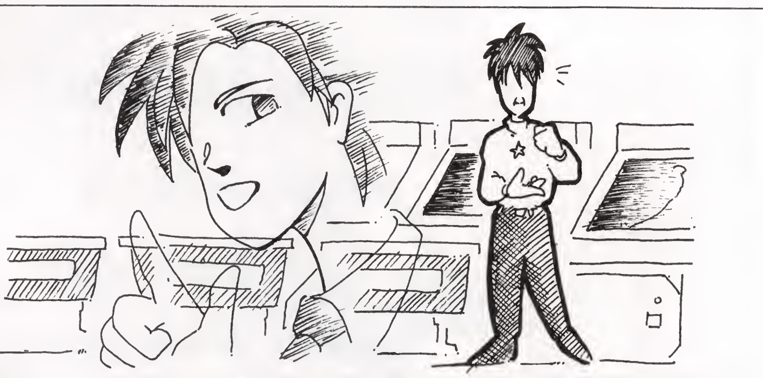
故障をすぐに治すという点でも、大都市のゲームセンターではあたり前であることでも　僕の住んでいるような地方では電源を切って「故障中」と書かれた紙を張って本社からの修理屋を待つしかない店ばかりでした。

入荷するゲームにしたって人気のあったゲームを外して古いゲームに入れかえて誰もやらなかった。なんてこともしょっちゅうです。

しかし、彼は違いました。歳はとっていましたが、ゲームとお客に対しては今まで述べてきたようにかなりの理解がありました。

だから僕は彼のいるゲームセンターに出入りし、サイバリオンがタイトーの白い筐体に入って入荷したときは一緒に喜びましたし、僕がチェイスH・Q・をその店でクリアしたときにちょうど彼はその場にいなかったためエンディングを彼と見ることができなくて本当に残念に思ったりしていました。

4月に彼はこの店を去り、後ガマとして店長になったオペレーターは何ら他のオペレーターとかわらず、新しく入荷したゲームも古いものばかりであったこともあっ

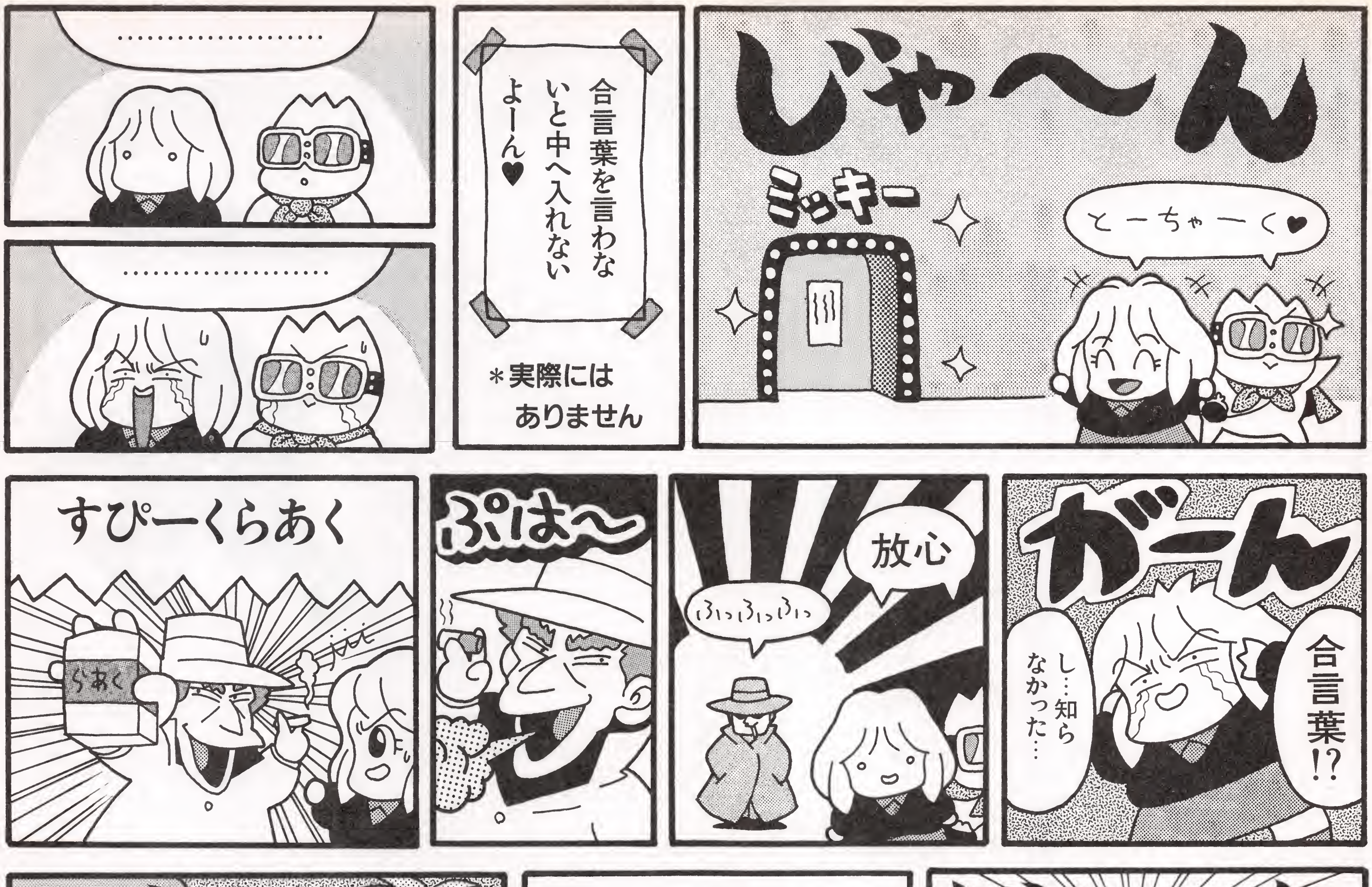


て自然に足が遠のいていきました。
そして7月になるといよいよ客足はなくなり、ついには不動産屋の貸店舗のカンバンを見たときには彼の言っていたことを思い出させられました。
「ゲームセンターの役割っていうのはさ、俺たちオペレーターが君たちのようなお客さんを相手にして1台1台のゲームで客商売してるんだよ。いいかい、商売だよ。だから俺はいつでもゲームでお客さんが楽しめる状態にしておく義務があるんだと思ってこの仕事をしてるんだ。決してゲームでお客を遊ばせてやってる、なんて思ってはいけないんだよ。俺たちオペレーターは」

彼というオペレーターの存在はこの街では特異なものでした。しかし彼のようなオペレーターが本筋なのであって、他の掃除してればいいんだ、というようなオペレーターのほうが間違っているのではないでしょうか。
お客さんという存在であるゲーマーと、それを支えるオペレーター。ゲームの提供者であるオペレーターとそれを支持するゲーマーであるという関係であることは紛れもない事実です。
でも彼のようなオペレーターはまだまだ少数で、モラルを守っているゲーマーも大多数ではあるけれども、そうでない人たちがいることも事実です。
ゲームのメーカーそのものの社会的な地位は、ある程度上昇し、認められてきています。従って今度はメーカーからの受け手であり、ゲームというものを直接社会の目に触れさせる我々が、今までのただゲームをやらせてればいいという考え方や、学校をサボってゲームをやったり、ボタンをこすったりして高得点を得ようとし、ゲームセンターの主役は自分たちなのだからいいではないか、という双方の一方的な考え方を改めることが、ひいてはこの業界全体の社会的地位の確立への第一歩につながるのではないでしょうか。

今回は、1席を受賞した宮城県の佐藤君の論文を紹介します。
今回の論文では、ゲームセンターへの注文という分野の作品が思ったより多くなかった気がしました。それは、私がゲームを始めた頃よりは、かなりゲームセンターも良い方向へ改善されてきているのが原因なのかもしれません。
それでも、行きつけのゲームセンターができてくると、こうなったらもっと良いのに…ということはいくらでも出て来ます。私はプレイヤーの要望をあまり店に訴えていくタイプではないのですが、これまでにいろいろな経験をしてきています。
まず、台のメンテナンスの問題。レバーがおかしいと言っても、すぐ故障中と貼り紙をするだけで、ろくに修理もしてくれない。また、お金が台につまってしまったと言えば、疑いの目で見られる。電源が切れてしまった時には、壊したなとおこられる。少し何かを言えば、うるさいからもう来るなと言われる。
ゲームセンターのオペレーター、店員のゲームについての考え方と、プレイヤーの考えとはまだ差があると思います。ゲームをどれだけ大事なものと思っているのか?ここらへんに根本的な考えの差があるのではないでしょうか。
佐藤君の、「彼のこと」は、彼という1人のオペレーターについて書いています。彼は客のことをよく考えてメンテナンスをよくやってくれたそうです。でも、この論文を読んで、こんな店員がいたらいいな程度で済ませてはいけません。ゲームというものに対しての認識の差や、それぞれ相手の立場、気持ちを考えて行動するという基本的で根本的なことを考えて欲しいと思います。
佐藤君、また良いゲームセンターに巡り合えると良いですね。
（石井ぜんじ）


ミッキーシアター
三木みきお
POE
神保町
それにしても神田はサラリーマンでいっぱいね。
ぞろぞろ
じゃ〜ん
ぴちぴちぎゃる
神田 美紀
つきそい/成金サンドラ
ず〜ん
2人はミッキーへ行く途中でした。
したたた
したたた
きーろと くーろは ゆ〜きのしろい
24時間闘えますか〜
びじねすまーん
びじねすまーん
うーん
ごろ〜ん
び
場つなぎお姉さん
な…なんなの今のは…
さすが東京だわ…
しゃきーん
成金サンドラは自動販売機のおつりをチェック!
ペタ
チャリ
しゃきーん
な…なんと30円見つけた!
2人はミッキーへ急ぐ……
すた
すた
16t



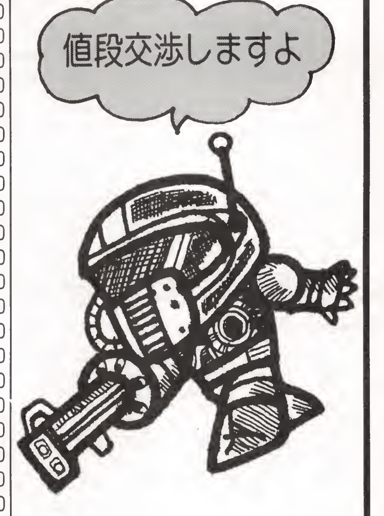
じゃ～ん
ミッキー
と一ちゃ一く♥
合言葉を言わないと中へ入れないよーん♥
＊実際にはありません
……………………
……………………
が～ん
合言葉!?
し…知らなかった…
放心
ふっふっふっ
ぷは～
すぴーくらあく
らあく
ぶし
めがとんぱんち
ブー
ミッキー
洋菓子屋 柏水堂
九段下
地下鉄神保町駅
う一む
すぴーくみっきー
ピンポーン
うぇるかーむ
やた
ど
わーい
わーい
どりふと
おしまい

「宇宙堂はたよれるよな～消費税ないし」「まったくだセール」

ア	アルカノイド(P付)	タイトー	¥4,500
	アルゴスの戦士	テクモ	¥17,000
	アレスの翼	カプコン	¥9,500
	アッポー	セガ	¥6,500
	R-TYPE(ROM)	アイレム	¥7,500
	アサルト(ROM)P付	ナムコ	¥13,000
イ	1942	カプコン	¥9,500
	イスパイアル	オルカ	¥4,500
	一揆	サン電子	¥5,000
	イーアルカンフー	コナミ	¥6,000
	イメージファイト(ROM)	アイレム	¥9,500
ウ	WIZ	タイトー	¥6,500
	ウォータースキー	タイトー	¥4,500
エ	MIA(ROM)	コナミ	¥9,500
	SRD	DECO	¥14,500
	F-1ドリーム	カプコン	¥19,500
	エースアタッカーⒶ	セガ	¥25,000
	エクセライザー	ジャレコ	¥9,500
	エクセリオン	ジャレコ	¥6,000
	エキサイト・サッカー	アルファ	¥4,000
	EXED EXES	カプコン	¥9,500
	エイリアンシンドロームⒶ	セガ	¥25,000
オ	オセロ	ツクダ	¥4,500
カ	空手道	DECO	¥4,000
	ガルディア	セガ	¥6,500
	カルノフ	DECO	¥17,500
	カロリークン	セガ	¥6,500
	カブキZ	タイトー	¥15,000
	ガズラ	テクモ	¥5,000
	カルノフ(ROM)	DECO	¥6,000
キ	キングオブボクサー	W・P	¥4,000
	ギャリバン	日物	¥5,000
	ギャラガ	ナムコ	¥5,000
	ギャプラス	ナムコ	¥9,000
ク	クレイジークライマーII	日物	¥19,500
	グラディウス(電源付)	コナミ	¥24,000
	グラディウスII	コナミ	¥55,000
	くにお君	テクノス	¥7,000
	クラックダウンF・D	セガ	¥15,000
ケ	源平討魔伝	ナムコ	¥32,000
コ	ゴールドメダリストP付	SNK	¥12,000
	コントラ	コナミ	¥18,000
サ	サーカスチャーリー	コナミ	¥3,000
	ザギネス	サン電子	¥4,500
	ザ・運動会	タイトー	¥5,000
	サラマンダー	コナミ	¥28,000
	サイドアーム	カプコン	¥14,000
	最後の忍道(ROM)	アイレム	¥9,500
シ	ジョイフルロード	SNK	¥3,000
	GPレース	アイレム	¥3,000
	女子バレー	タイトー	¥3,000
	ジュノファースト	コナミ	¥4,500
	新入社員とおる君	コナミ	¥4,000
	ジャグラー	コナミ	¥5,000
	ジャイラス	コナミ	¥6,000
	ジャンプバグ	セガ	¥5,500
	ショットライダー	シグマ	¥6,000

	シュートアウト	DECO	¥4,000
	忍 Ⓑ	セガ	¥46,000
	獣王記 Ⓑ	セガ	¥45,000
	忍ⒷROM	セガ	¥11,500
	獣王記ⒷROM	セガ	¥9,500
	ジェネシス	DECO	¥4,500
	四川省	アイレム	¥17,000
ス	スーパーバスケット	コナミ	¥4,000
	スイマー	テクモ	¥4,000
	スパスティングレイ	アルファ	¥5,000
	スーパーライダー	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	セガ	¥6,000
	スターフォース	テクモ	¥9,500
	スペランカー	アイレム	¥4,500
	スラップシュター	セガ	¥8,000
	S・フォーメーション	タイトー	¥15,000
セ	セクターゾーン	日物	¥4,000
	青春スキャンダル	セガ	¥5,000
	戦場の狼	カプコン	¥6,500
ソ	ソディアック	?	¥4,000
	ソンソン	カプコン	¥6,000
	ソロモンの鍵	テクモ	¥9,000
	ソニックブームⒷROM	セガ	¥11,500
タ	大富豪	セガ	¥4,000
	タイムパイロット	コナミ	¥5,000
	タイムパイロット84	コナミ	¥6,000
	タンクバタリアン	ナムコ	¥5,500
	ダブルドラゴン	テクノス	¥29,500
	ダーウィン4078	DECO	¥13,000
チ	C・ベースボール	アルファ	¥3,000
	チョップリフター	セガ	¥7,500
	チャイニーズヒーロー	タイトー	¥5,000
	中華大仙	タイトー	¥15,000
テ	10ヤードファイト	アイレム	¥3,000
	テラクレスタ	日物	¥11,500
	天聖龍	ジャレコ	¥50,000
	ディグダグI・II	ナムコ	¥6,000
ト	トップローラー	ジャレコ	¥5,000
	トライアウト	DECO	¥4,000
	ドンキーコング3	任天堂	¥5,000
	ドリームショップ	?	¥4,000
	ドッジボール	テクノス	¥7,000
	トップシークレット	カプコン	¥9,500
	虎への道	カプコン	¥23,500
	TONMA(ROM)	アイレム	¥9,500
	ドルアーガの塔	ナムコ	¥11,000
ニ	忍者君	UPL	¥3,500
	忍者君・II	UPL	¥10,000
	忍者プリンセス	セガ	¥7,000
ハ	爆突機銃艇(ROM)	ナムコ	¥7,000
	P・ビリヤード	セガ	¥5,000
	バトルクルーザー	シグマ	¥6,000
	バトルフィールドP付	SNK	¥18,000
	パニックロード(P付)	タイトー	¥5,000
	バルバデュークの伝説	エイブル	¥7,000
	バトルレーン5	タイトー	¥5,000
	バンクパニック	セガ	¥6,000

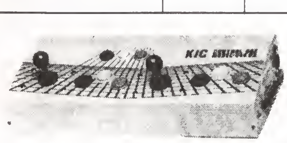
	バルガス	カプコン	¥8,000
	ハードパンチャーROM	コナミ	¥11,000
	パックマニア	ナムコ	¥75,000
ヒ	ピンボ	ジャレコ	¥4,000
	ピット&ラン	タイトー	¥4,000
	ビッグプロレス	DECO	¥3,000
	ピンポンキング	タイトー	¥3,000
	ひげ丸	カプコン	¥5,000
	飛翔鮫	タイトー	¥22,000
	ビジランテ	アイレム	¥19,000
フ	ファイネストアワー(ROM)	ナムコ	¥35,000
	ファイアートラップ	W・P	¥4,000
	フォーメーションZ	ジャレコ	¥8,000
	プーヤン	コナミ	¥4,500
	フラワー	セガ	¥8,000
	フィールドコンバット	セガ	¥7,000
	フリッキー	セガ	¥7,000
	ファイナライザー	コナミ	¥7,000
	ファイティングゴルフ	SNK	¥7,000
	フェニックス	?	¥5,000
	ブラックドラゴン	カプコン	¥16,000
	ファンタジーゾーンⒶ	セガ	¥23,000
	〃 ⒶROM	セガ	¥6,000
	ブギーマナー	?	¥6,000
	ブラストオフ	ナムコ	¥73,000
	フェリオス(ROM)	ナムコ	¥18,000
ヘ	ペンギン君ウォーズ	UPL	¥4,000
	ペンゴ	セガ	¥5,000
ホ	ボンジャック	テクモ	¥5,000
マ	マーカム	サン電子	¥5,000
	マグマックス	日物	¥5,000
	魔界村	カプコン	¥9,500
ミ	未来忍者(ROM)	ナムコ	¥12,000
	MR.五衛門	コナミ	¥6,000
	MR.Do!	U・V	¥5,000
	〃 ユニコーン	U・V	¥6,500
	〃 ワイルドライト	U・V	¥6,500
	MR・バイキング	セガ	¥8,000
	ミラックス	?	¥5,000
メ	メトロクロス	ナムコ	¥9,500
	迷宮島	アイレム	¥13,000
	メルヘンメイズ	ナムコ	¥75,000
	〃 ROM	ナムコ	¥11,000
モ	モンスターランド	セガ	¥14,000
ヤ	やんちゃ丸	アイレム	¥7,000
ヨ	4-Dウォリアーズ	セガ	¥8,000
	妖怪道中記	ナムコ	¥70,000
ラ	ラストデュアル	カプコン	¥23,000
リ	リングファイターズ	タイトー	¥4,000
	リバレーション	DECO	¥5,000
	リバーパトロール	?	¥5,000
レ	レディーバグ	U・V	¥5,000
	レッスルウォーⒷ	セガ	¥46,000
	〃 ROMⒷ	セガ	¥12,000
ロ	ロボコップROM	DECO	¥12,000
	ロープマン	コナミ	¥4,000
	ロードファイター	コナミ	¥5,000



	ロボレス2001	セガ	¥7,000
	ロードランナーI～IV	アイレム	¥7,000
	ロンパーズ	ナムコ	¥75,000
ワ	ワードナーの森	タイトー	¥15,000
	ワンダープラネット	DECO	¥17,000
	〃 (ROM)	DECO	¥6,000
	ワルキューレ(ROM)	ナムコ	¥35,000
	ワースタ89(ROM)	ナムコ	¥35,000

麻雀

リアル麻雀	アルバ	¥3,000
大人の麻雀	?	¥8,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥4,000
麻雀放浪記I～III	H・D	¥9,000
お雀子館I・II	V・S	¥5,000
お雀子クラブ	V・S	¥5,000
ガンバレ珍さん	サンリツ	¥5,000
麻雀クリニック	H・D	¥9,500
麻雀学園・II	コウガ	¥18,000
麻雀鹿鳴館	H・D	¥8,000
台湾麻雀	三木	¥15,000
S・リアルPII	セタ	¥11,000
ロイヤルクィーン	日物	¥3,000
ロイヤルナイト	日物	¥3,000
ナイトギャル	日物	¥3,000
家元	日物	¥5,000
麻雀殺人事件	日物	¥12,000
美女っ子夢物語	日物	¥5,000
クリスタルギャルII	日物	¥5,000
麻雀刺客	日物	¥17,000
美女っ子学園	日物	¥5,000
制覇	日物	¥5,000
花のもも子組	日物	¥17,000



キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045DX)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000

来店の方に一言!
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★受付時間★
平日 AM9:00～PM11:00
日祭 PM1:00～PM10:00(電話注文のみ)

どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は暇をもてあましています。)
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣ ことTM

ア・イ・ラ・ン・ド

アイランド新装第2号だ！ 内容も一層充実して90年に突入。ゲーメスターのためのいこいの広場のいっぱつめ、さあいってみよー！

今月のいっぱつ!!!

こんなに面白いのになんで記事がないんだよーっ!!

☆ちょっとちょっとっ！ 私最近腹が立ってますっっ！「なーんでどこの雑誌もX－マルチプライの紹介をしてねーんだよーっっ!!」くすんくすん…。こんなにかわいく↘

↘ておもしろいGAMEはないのに、なぜなんだっ！ これはものすごいヒット作だと思うんだけどなー。

最近のIREMさんって、良いものばっかしどんどん出してますが、このX－マルチプライも例外ではないっ！ IREMさんのウリの(?)奇抜なアイディアと↖

↖独特のとってもグーなサウンドとかわいいキャラ♥（単なる個人シュミ）こんなGoodなGAMEがなぜマイナー路線（?）を行かなくてはならないんだぁぁ～！ ハァ、ハァ… というわけで、今からでもおそくはない！ X－マルチプライの攻略or特集やって下さいっ。

このGAMEで目新しいアイディアというと、自機にいまはやりの（?）触手をつけたというところでしょう。これがまたかわいいんだ♡テへへ。これの使い方がGAMEの明暗をわけるってわけ。でもこの動きがとってもキュートなんだよね♡(うつむ…㊜)

黄色のカプセル取ったりなんかしたら、まるで手にポンポンを持って応援してくれてるように見えちゃうし…なんてかわいいのXちゃん♡（うーむう……㊜）それからグラフィックや敵キャラのデザイン、攻撃パターンもぜひ注目してもらいたい点ですね。

それと、あと、何といってもあのサウンド！ IREMらしさが良く出てて、もう感動そのものっ。

IREMさんの曲は、いかにも「これがGAME MUSICだっ！」という感じで、GAME MUSICでしかできない、もっともGAME MUSICらしい曲を作って、うまくGAMEの持つ世界を表現しているので、私は大好きです。

最近すごく音もよくなってきて、ノリのいいVGMをいろんなメーカーさんは作っていますが、GAME MUSICでしかできないような表現をうまく出せるとこは、少なくなってきたと思うので、IREMさんにはずっとこの『IREMの色（アイレムカラー）』を守ってほしいなぁーなんて思う今日この頃…。

とにかくIREMのおいしい所を全部持ってきたよーなこのGAME、R-TYPEⅡも楽しみだけど、その前に一度見かけたらPLAYしてあげて下さいっ！ まだやってない人っ！ ぜったいPLAYだよ～ッ。はっきり言って病みつきですって！

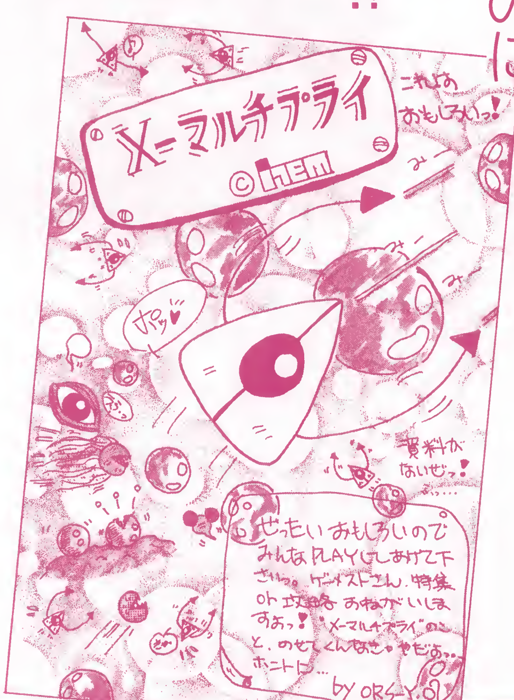
それと、私、思うんですけど、IREMさんのVGMはぜったいヘッドホンで聞かないともったいないなって思います。ゲーセンの方々、ヘッドホン端子つけて下さいなっ！ お願いしますっ。付けてくれなきゃ、勝手につけるぜっ！（ウソ）

ホントにおもしろいから、（しつこいよーだけど）ぜったいやってみようっ。そんなに腹わた煮えくりかえるほどムズかしくないからっ。ねっ、ねっ!?

では、そういうことで…。

（和歌山県〝毎度おさわがせ〟ORS-Y・Oさん）

★こんな熱烈なレターをもらいながら知らんぷりなんて、冷たすぎるんじゃなーい。ところで、紹介・攻略記事がのらないのは全てIREMさんの都合なのであった。



がぶりよりゲーマー人生



アイランドを読んでいると、「行きつけのゲーセン」とかいう言葉がよく出てくる。僕の住んでる津久見市（野球好きな人達には有名らしい）にはゲームセンターがない。ボーリング場に少しゲームがあるぐらいだ。「行きつけの…」という言葉が書ける人はまだめぐまれてる、と思えよ――っ!!

（大分県　ACEMAN君）



↑（大阪府　MAZINMAN君）★おねーサン、少々刺激が強いんじゃ？

私は読者…主婦なのです

☆私は主婦ですっ！　それに一児の母なのです。こういう読者も他にいるのだろうか？　私はゲームを始めたのが高校終わってからなので、キャリアはないし下手くそだけど、ゲームは大好き。子どもづれでゲーセン入れないからめったにゲームできないけど、その分プレイできた時には気合が入ります。妊娠・出産でゲーセンに行けない時は、とてもさみしかった。さあて、これからはクォースに燃えるぞっ！

（新潟県　西山　恵さん）

★うーむ、人妻ゲーマーですか。（その言い方やめい！）アンケートを見ると結婚しておられる方もけっこうおられるようで、そのうち全日本主婦ゲーマー連合というのができるかもしれんない。

今月の謙虚な方々

☆何気なく今号を買って見ると、自分の描いたイラストが載っていた。僕はとても嬉しかった。そして男泣きに泣いた。友達は「そんなに泣いて喜ぶほどのものか」と言ったけど、僕は嬉しかったんだ。下手だけど、3カ月もかけて一生懸命に描いた自分の絵を載せてくれた編集部の人に言いたい。本当に有難う。この事は、僕の人生の中で、とても思い出深い出来事になりました。

（宮崎県　芦苅祐二君）

★うーん、ここまで思い入れてくれていたとは…。いつも没っちゃってる皆さん、ごめんなさい。でも、選考は完全に〝努力と実力〟が基準です。

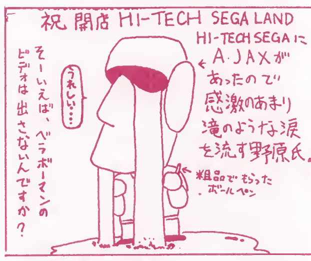
かと思えばこんな人も…。

☆のれなくてもちゃんと届いてくれればうれしい。のったらもっとうれしいけど…。

（広島県　ぶるーべりーじゃむ君）

★毎月10数枚以上の投稿をほこる彼だけれども、「届くだけでうれしい」とは…。ううむ、頑張って読むので皆さんこれからもよろしく。

ゲーマーの日常



（埼玉県　野原秀俊君）



↑（茨城県　KA・L君）★かぁ――っこりゃだれも知らねーって。ちなみにナムコのゲーム。ドラスピのエンディングにも出てくる。

本当にあったら笑える!?ゲーム



①連射装置付きのクォース
②「1941」（スピルバーグの映画ではない）の続編で、核兵器が使える「1945」
③自機がビックコアで、ビックバイパーをこわしまくる「グラディウスⅣ　バクテリアンの逆襲」
④死んだはずのジェニファーがリックを倒しに行く「スプラッターハウス2　ジェニファーは生きていた」
⑤「オペレーションサンダーボルト」と「トップランディング」を合わせて作ったハイジャックの体感ゲーム「HI－JAX」
⑥南アフリカの黒人を隔離するために作った「HAKUJIN」
⑦「怒」の続編で、笑気ガスを武器にして敵を混乱させるという「笑」
⑧今まで敵にとらえられた女性キャラが敵に復讐する「セクシャルハラスメント」
　なんだかあんまり笑えない気がする…。（東京都　菅原秀泰君）

つっこみ三昧
ざんまい

☞突然ですが、ターボアウトランの最終面の道ばたのギャラリーの中にドラえもんがいるのを知ってますか？　これは、201番目の驚異現象だ——っ!!（うそ）
（村上浩明君）

☞12月号の57ページ／　ゆうゆの隣でダラⅡをプレイしている下っぱ武者一号さんは鼻血を出しているよーに見えるんですが…。
（岡田哲也君）

「私は潔白だ／　気のせーです」（武者）

☞ミッドナイトレジスタンスのデモを見て、「妹たちよ!!」の所で



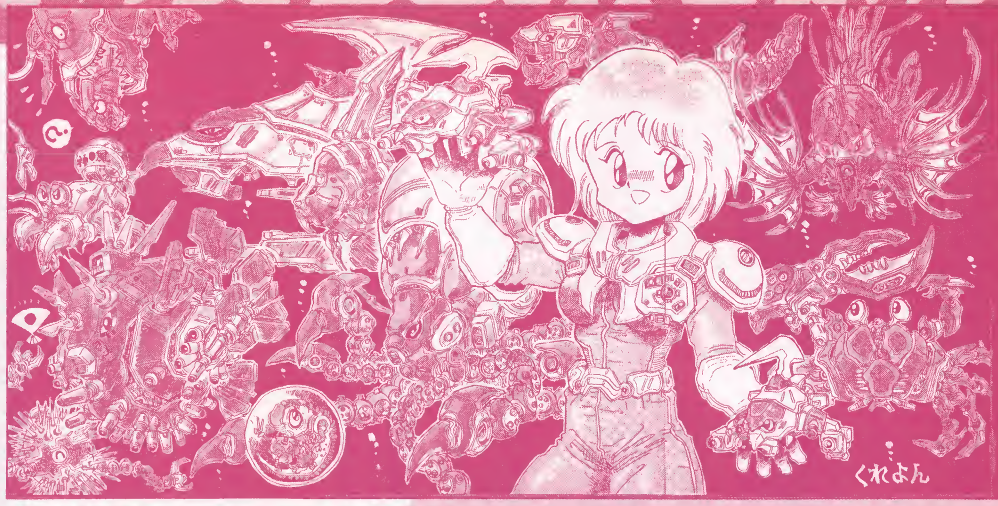
の絵が出たので、あれが妹かと思った。コワイなあ…。
（鈴木盛雄君）

☞北海道の投稿者にまともな奴はいない／　（北海道　Julius上口君）

☞ワルキューレ、2面でこっちを向いて倒れて苦しんでる少年の後ろからサンドラをくっつけると…あぶなぁ——ぃ……
（丸山理樹君）

☞ダラⅡにもクジラはいる。彼は洞窟とかであのドリルミサイルで「針」のバイトをしているのだ!!　なんちて バカみて。
（むいらぷうま君）

★いきなり始まったつっこみ三昧、プレイ中めざとく発見したヘンな事やゲーメストの誤植その他いろんな事に無責任につっこみをいれてしまおーという、まことに身にならないコーナーである。（穴うめにはなる）諸君のするどくもバカバカしいつっこみを待つ。



↑（愛知県　くれよん君⑲）★ダラⅡ水族館へようこそ／



←（兵庫県　唐雪君）★じゃっ…（逃げる）



→（大阪府　そめいよしの君）★涙を泥が吸い、叫びを銃声が裂く。ここは戦場、殺戮の地。

飛竜のコミックが出ているぞ

☆今、私はヒジョーに怒っている。それは、ゲーメストがなんでぇぇぇ、今まで飛竜のマンガがあった事を言わなかったかということである。エリア88はカラーでコミックの紹介までされたのに…。
（兵庫県　怒れるエンキドウ君）

★というわけで、「コミックコンプティーク」で連載されていたストライダー飛竜の単行本が、つい先日出たのだ。マンガがあったのは知っていたけど、連載終わっちゃってたんだよね。で、コミックスだがアーケード版とはまた別のエピソードなんだけど、なかなか燃える！　角川のコンプ



コミックスで出ているので、ファンは見てソンないぞっ!!

なななんでトップランディングがないの!?

☆今日、12月号を買ってきてがっかりしてしまった。ゲーメスト大賞投票用のノミネート作品にTOPLANDINGが入ってなかったからだ。
サウンドが素晴らしくて、しかも2度と同じプレイはできないそのゲーム性にほれこみ、何べんも何べんもプレイしてあの飛行感覚を楽しみ、少しでも良い記録が出せるように頑張った。あのVGMがいつでも頭の中をかけめぐっていた。プレイするたびいつも緊張と興奮が私をとらえて離さなかった。
トップランディングにものすごく愛着を感じているのに、なぜ'89のノミネートから外されているのだ!!　やり切れない気持ちでいっぱいだぞー。
去年のゲーメストを読む限り、'88のAMショー以前には、巷に出回っていなかったとしか考える事ができません。
とりあえず、今年のゲーメスト大賞にトップランディングは投票しませんが、お願いしたい事があります。
次回からは、ノミネートする、しないをはっきりさせて！このへんを厳正にしてもらわないと困ってしまいます。大好きなゲームに投票できないのでは。すべて網羅し、あまりにも集計までの期間が短いと思われるゲームはその旨明記した上、来年度に回すとかして、発売されたゲームを必ず1回はノミネートさせるようにして下さい。トップランディングに投票できない私の悲しみを分かって下さい。トップランディングが好きなんですぅ〜。
（長野県　GUU君）

★ご、ごめんなさい!!　トップランディングとヴォルフィードはミスで記載し忘れてしまいました。ファンの方、タイトーさん、すみませんっ!!

燃えよ青春

湯島天神スペシャル

今年の受験生、大変でしょうね…! エ、何でかって? だって"ダライアスII""R-TYPEII""グラディウスIII"があるわ、FCでは"ドラゴンクエストIV"、PCエンジンでは"ストライダー飛竜"…。想像するだけで涙が出るっ…うう…。

（群馬県　EXIST²君）

こんな私でも合格できるでしょうか

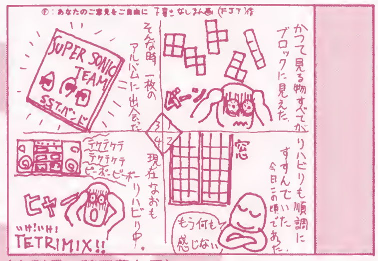
☆受験生の諸君、安心しなさい。私は今、日本史で平安時代を勉強している。こんなヤツも中にはいるのだ。ハッハッハッ…（むなしい）「受かればゲームも死ぬほどできる」という夢を持ち、「まだなんとかなる」と思って来年は皆と共に明るい生活をしよう!

しかし現実は甘くない…（12月号の松宮弘治様を勝手にライバルだと思う男・愛知県　YON・New君㊫）

☆大学受験までアト少しなのにゲームがやめられなくて苦しんでいるのは自分だけじゃないはずだ。皆さんもゲームと勉強を両立させて頑張れ!!

（横浜市　鈴木祐一郎君㊫）

★とにかくあきらめたらどーにもならんがや。たまにはゲームして息を抜くもよし。一発やって見せたれや!



（山梨県　藤田豊久君）



↑（神奈川県　葉書職人小兄かをる君㊫）★むー、ご利益のありそうな帽子だな。

ここでひいたら男がスタイリー

（…何それ）

☆我、中卒なり! 受験生諸君、あとで悔むより今苦しもう。一人で悩まないで、心を開いて現実を見つめよう!!

（魔界都市足立区　椎名絵麻奈君）

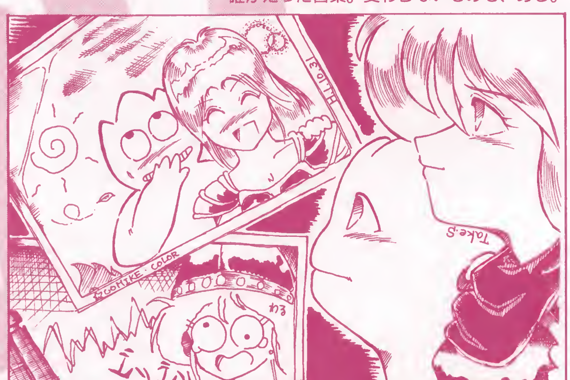
☆社会人はつらい。世の中高生よ、たくさんゲームをしなさい。でないと後で"ごーかい"するぞ～～。

（群馬県　千明　恵さん）



↑（兵庫県　こーいち君㊫）★その意気だっ!よし!!

↓（茨城県　Take.S君㊫）★あの時の風景。確かだった言葉。変わらないものも、ある。



☆ファイネストアワーが消えた。近所で唯一置いていた店から。代わりに居たのはグラIII。他の皆は大喜び。けれども俺は納得できず、店長さんに頼みかけた。でも相手にもしてくれなかった。俺はとぼとぼ家路についた。道がにじむ目にゆがんで見えた。俺はまだ無残に破壊されたシグナス達の敵をとっていないんだ。

2年前、俺も受験生だった。毎日がヒマで重くるしくて死にたくなるよーな日々だった。そんな俺をいつもはげましてくれたのがゲーメスト。それと音楽だ。受験生の皆さんも、何かはげみになるものを見つけてガ・ン・バ・レ!（甲本ヒロト調に）

（大阪府　戦争錠君）

↓（石川県　るうしあ君）★おこさないで…嵐は去り、今彼女の見る夢は。



★受験だけじゃなくて就職や面接で"勝負時"の人も多いだろうね。ここは日頃きたえた気合いと集中力で見事突破して、春にはめでたい手紙のひとつもよこしてくれっ!!何はともあれ夜明け前、だっ。健闘を祈る。びびるなっ!!

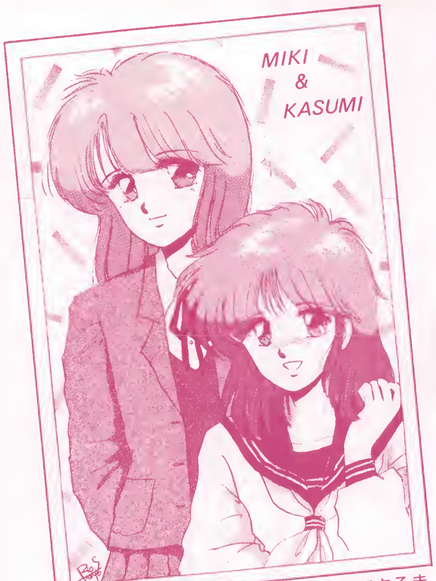
"あなたの天職度"チェック!

❶『そんなに私のムネ見たいのー？』『はーい、見たいよー』とロばしったことがある。
❷ギャルたちの○○や△×△、□××△などを、モニターごしにぺちぺちさわるのが常である。
❸自分は雀王より影の方が好きだ。（僕の好みだ）
❹ギャルの告白で、TEL番号が出ると体をタテにしてかくした。
❺豆本は家宝である。
❻雀遊記２が出ると、やはり縦３画面と信じている。
❼年間ベストゲームに、麻雀部門を置くよう署名運動を起こした。
❽デッキを持っていないのにビデオをまとめて買った。（多分大勢いるのでは…）
❾麻雀に立体スコープをつけてくれと、日本△産に手紙を送ったことがある。
❿CDに、PⅡが入ってない、PⅢが１分ほどしか入ってないことに怒りを感じた。
⓫負けたら、１つも文句を言わずに脱いでくれる、すなおでかわいい妹がほしい。（ちなみに、僕の妹は高１で、親父と一緒にふろに入った…）
⓬実写風か、セル画調がいいか、友人と言いあらそっている。
⓭特定の友人が集まると、ヤケに燃える。又はさわぐ。
⓮麻雀Gメン'89　殺されたOLのパスワードを他人に5000円で売りさばいた。
⓯GAME OVERになっても席を立つことができなかったことがある。
⓰ビデオで花札系が出るのを楽しみにしている。
⓱ゲーセンに入って初めてしたゲームは麻雀シスターズであった。
⓲パロゲーでスーパリアル麻雀３Pというのを考えている。
⓳ゲーメストおなじみ㊙写真はずえったい麻雀だと今でも信じている。
⓴どの麻雀でもHボタンはかならず連打。ごう、ごう。
㉑真由美が犯人ということがわかり、３日も寝こんだ。（好みなんだよ。）
㉒ギャルの開花の選択ボタンは常に決まっている。
㉓入院したい。
㉔友人にビデオをかすと、かえってきたビデオの特定の画面だけ画質が悪くなっていた。
㉕麻雀ギャルは永遠に自分だけのものだ。

あなたの天職は？

0………一流企業の中間職
1～3…最もまともでは？　という線でそこそこのサラリーマン
4～7…一生ゲーセンバイト（直営店ではむかない）
8～11…ポリスターの企画㊊
12～15…同人誌からエ○マンガ家。
16～19…ゲーメスト編集者。（とくにゲーメストアイランドがヤバイ）
20～24…日本物○でキャラデザ。
25………セ○でセルぬり又は色指定。

（兵庫県　みさわぽこさんファンです・ぷりてぃーともちゃん）
★や～だ～なぁ～何これ。



↑（茨城県　Rio.Sさん）★女の子にもできるまーじゃんを／だって。「うらしま麻雀」がよいよ。



↑（北海道　川村真理さん㊫）★おめでとさん／急にやる気を出した男が10人はいると見たぞ。

ワイド・カンタダの「こーやれば受験なんてへっちゃらさ　えへへ」

やあ、全国の受験生諸君、苦しんでいるか？　私はたっぷり睡眠時間を取って、週イチでゲーセンに行って勉強の「べ」の字もやっていない学生だ。

おっと、頭に血管浮かべて中指おっ立てて、このページをにらみつけるのはスジ違いだぜ。受験生のエヴリワン。今日はね、苦しんでいるみなさんに愛の手をさしのべるためにやってきたのだよ（そーか）？

かく言う私も１年前は地獄を見たのだ（ウソつけ）。しかし、頭の良い人はいーが、そーとは言えない（失礼）と思っている人はどーすりゃいいか？　フッフッフッ、神は人間を平等に造ったのだ。

まだ手段はあるのさ。それはッ！「運」だっ！　いやあ、いい言葉だよな。私は「努力」より「運」の方が好き。

（なんてヤローだ）テストに必要なものと言ったら六角エンピツなのだ。どーしてもわからない選択問題がある時には、エンピツに記号を書きこんで、サイコロよろしくエンピツを転して出た目を書くのさ。なーに心配すんな、10問あれば1問はあっているだろう。

だから私はマークシート方式のテストは強いぜ（記入はバカなの）。だが運とゆーのは大事だぞ。皆も痛感しているだろう？　PⅡとPⅢのおかげで（これに限らんが）。

私なんか麻雀などの際、捨牌する時いつも寿命がちぢまる思いだぜ。あと少しで私のローソクはなくなるんではなかろーかと思っておる。

源平のつづら開けもそーだよな。いくらスーパーテクを持ってたって、こればかりはどーしよーもなかろう。パターンがあれば別だけどね。

私の友人に、サイコロをふって特定の目を出す練習をしていたやつがいたが、そーゆーことをやってもどーしよーもならないぞ。自分の両手でジャンケンをするとゆーのび太君みたいなことをやっていても、一生うだつが上がらない。

まぁ、テスト前の心構えとしては、まずリラックスしてゲーセンにでも行って、ニューゲームにハマッて、もーどーにでもなれぇへへとか言って、テスト時間にまに合わずに浪人すれば１年後には希望の学校に入れるかもね（じょーだんだってば／）。

まー、なんだ、あまりテストと言って緊張せずに、最終面のボスの手前ラスト１機とか思ってテストに臨んで…も緊張するする（だから何だよ？）。

最後に、「また来年があるさ」じゃなくて、１コインクリアするつもりで受験に臨むのさっ／　そーすれば気合入るかもね（最後だけマトモだ）。

受験生のみなさんが３月にはスマイルでゲーセンのドアをくぐれるのを祈ってしんぜましょう。じゃ、あと一息がんばってくれエヴリワン。

（長崎県　拝み屋・ワイド・カンタダ君）



↑（北海道　岡崎隼人君）★たく、どうしてこう、男ってやつは、しのぎあいが、好きなんだろね!!

こちらこだわり派

いきなりくいず!!

●ズバリ、次のマンガの主題はなんだっ!?(答えはページ下)
(埼玉県 ちゅん君)



サークルのみなさんへ僕の意見

☆ゲーメスト12月号を読みました。ねいす・くれいばあ君の意見を読んだ時、話の中に出てくるその集団のやり口の汚さに、怒るより先に唖然としてしまいました。

(12月号を読んでない人へ…ある小学生がゲームをプレイしていたら、2P側に座って漫画を読んでいた人が(ゲームの音が)うるさい! と怒鳴りつけ、その人と同じサークルの人達が小学生を囲んでちょっかいをしはじめた。彼はとめたのだが、後で「サークルと関係ない奴はひっこんでろ」と言われた、というもの)

この頃よく問題になって来ているサークルの在り方ですが、これはあまりにもひどい。何故、きちんと代金を支払ってゲームをしている子供に、同じ立場の客であり、勝手に2P側に座っていた人がその様な文句を言えるのでしょうか。

それに、他のメンバーの人達も、この様な時はその人をたしなめるのが普通ではないでしょうか。ねいす・くれいばあ君の行動は、全く正しい事だと思います。理不尽な因縁をつけて、集団で弱い者をいじめるのならば、それはごろつきと何ら変わりません。

僕はサークルというかゲーム仲間のような人達にある種の憧れを抱いていました。自分には到底真似の出来ないハイスコア、ゲームを通して生まれる友情。その暖い交流の話を聞く度に、僕はゲームをやっていて良かったと心底思っていたのです。

ですが、今回の様な話を聞く度に、僕の夢は少しずつ崩れて行き、あげくの果てにはゲームサークルという存在自体に懐疑的になるのです。勿論、その様な団体はごく少数だと思います。しかし、このままでは、彼らの為に、他の良心的な団体まで眉をひそめられてしまうのではないでしょうか。

僕に言う資格はないでしょうが、そのサークルの人達及び全国の似たような事をしている人達にあえて声を大にして言いたい。

12月号のねいす・くれいばあ君の意見を読んでも、その行動や考え方を改めないのならば、もうゲームが好きだなどと言わないでいただきたい。ゲームが上手いとか下手とかの問題ではありません。ゲームセンターというのは、公共性の高い社交場であるべきです。集団生活をするにあたって理不尽なエゴイズムを通そうとしかしない、モラルの欠如した人間に、ゲームの事をあれこれ言ってほしくないのです。僕は彼らが心を改める様に願います。人に対してひどい事をしていれば、いつかはきっと思いもしないしっぺ返しが来るのですから。

最後になりましたが、僕もねいす・くれいばあ君の様に理不尽な事をしている者がいたら、それが知り合いや友人であっても、たしなめる勇気を持ちたいと思います。

(千葉県 のうきゅう君(当))

★この他にも、サークルはどのような考えのもとに運営されているのか?といったお手紙が何通か届きました。ゲームサークルの代表をやっておられる方、意見をお聞かせ下さい。

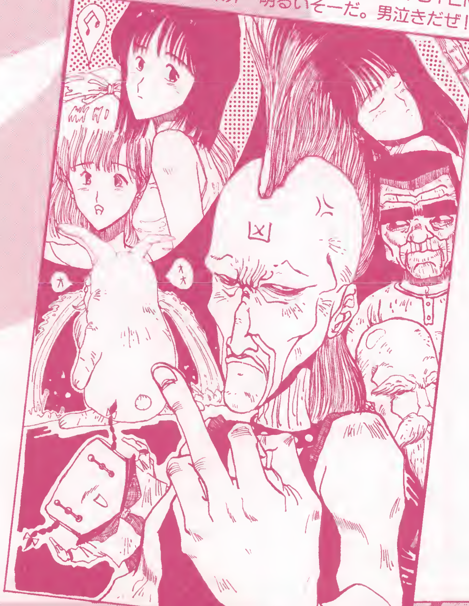
ゲーメスト大賞のはがきに「テトリス」と書いたが、実は「これこそゲーメスト大賞だぜ!」というのが別にある。それこそがまさに「俺の心のゲーメスト大賞」である。

(新潟県 田中一寿君)



↑(神奈川県 SHIN君)
★ぜんじさんもしくしく。

↓(北海道 騎馬奉行君(当))★V-SYSTEMの開発は、業界一明るいそーだ。男泣きだぜ!!

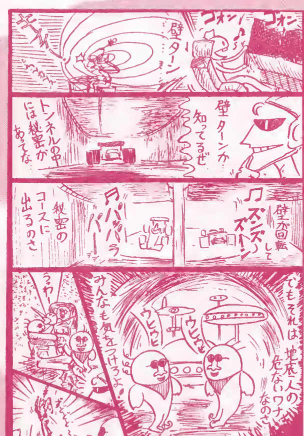


答え:テトリス

大技道



→（埼玉県　悪究霊君）★これはヒドイ！ 人権も何もあったもんじゃない。



←今月の（北海道　ちょっぱぁ卍君）★傷心のスピードマンジョーが帰って…きたぜ!!

みんなで歌おう！ 驚異のマシーン、ビッググラン

（「無敵!!グランドバース」のふしで）

暗い店を2つに裂いて
超電力で、おおお、稼動する
じゃじゃ丸が立つ、奇跡の砦
今、パリ〜ダカールの使命を抱いて
巨大（ダッシュ、ダッシュ、ダッシュ！）
キャビネット（ダッシュ、ダッシュ、ダッシュ！）
鳴らせ警笛、ビッグクラクション
鮮やかな流星のその姿
ゆくぞジャレコ無敵無敵
ビッグランジャレコ

（神奈川県　バビョンズ君⑮）

★私は元の歌を知らんのだが、なんかこう、ビッグランというゲームの感じをよく出してる気がするぞ。しかし、お店を裂くのはよくないな。



←（東京都　怠精如矢本君⑮）★コラージュって奴だ。でまあ、カメを倒すというわけだろうが、しかし、痛々しいものがある。

カプコンワールド発売記念か？

男・張飛 その誉れ高き人生

その日、彼はいつものように馬にまたがり、「うーりゃりゃりゃりゃりゃりゃあああ」と叫びながら走りまわっていた。そう、彼の名は放屁…いや、張飛翼得。力ばかりの脳なし野郎である。こんな平和な日にあんなことがおころうとは、誰が想像しえたであろうか…（よくあるひき）

「ん、なんだ？」

突然、黒雲が空をおおい、群衆がこちらに逃げてくる。その中になぜか一人、西欧風の「どれす」なるものを着こんだ姫がまじっていた。と、ピーという音と共に閃光が姫と馬とをつらぬいた！

おもいっきり後ろにふきとばされた張飛は、頭の中に直接響く不気味なつぶやき声を聞いた。

「ちっ、これじゃクレオパトラとのデートが台無しだぜ…」

まったく抑揚のないやっさい声に、張飛は恐怖をおさえることができず、本陣へと走った！と、後ろに何者かの気配を感じ、彼は背後をふりかえった。そこにはキノコの形をした「おぷしょん」なるものが飛びまわっていた!!張飛は必死になってそれをふりきろうと全力ではしり、自陣の中にスライディングでつっこんだ!!

運悪くそこには劉備が立っていた。彼は張飛をかわしきれず、スライディングに巻き込まれてなぜかコマ切れになって死んでしまった！あまりのことにぼう然とする関羽と趙雲。せっぱつまった張飛はこう叫んだ。

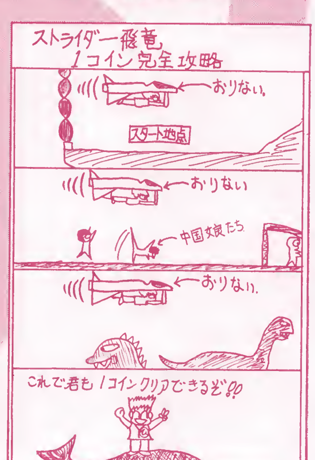
「敵将、劉備玄徳うちとったりぃぃー!!」

（そのあいだ、オプションは雑兵を殺しまくっていた…）

つづく

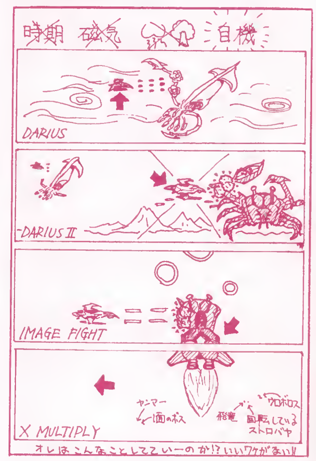
（大阪府　中村雅信君）

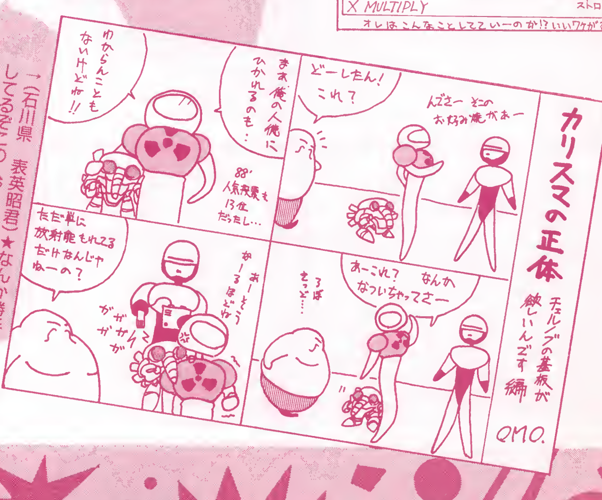
★発作的に開始されるこのページ、ゲームにまつわる様々な芸によって見る人をしてシビれさせてしまおーという謎の企画なのだ。表現方法は、文字や絵、写真等何でもコケッコーだ。とりあえず今月はだーっと載せてしまったけど、次号から一度掲載の度に2級、1級と昇格していくシステムも考えてあーる。見事師範となったあかつきにはアイランドを担当してもらおーという素晴しー計画。戦いはすでに始まっているぞ!! パロゲー、マンガ、小説、バカ写真等々どーんとこい!!



↑（宮崎県　城連君）★そりゃちょっと単なる観光遊覧て気がするぞ。いいのか？

↓（浦和市　Fallen down氏家雅紀君）★これは、ちょっとムズいぜ。ストロバヤ印刷出るかな。





→（石川県　表英昭君）★なんか勝手に連載してるぞこの人。カルノフが嫌いだそうだ。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

●メガドライブ＋2P用コントロールパッド＋ソフト大魔界村、サンダーフォースⅡなど10本を4万円ぐらいで。MSX2FDD付との交換も可。（〒769－11　香川県三豊郡詫間町香田551七宝寮　高木伸二）

●ゲーメストNo.1～3、6～33、35の計32冊をセットで送料込み6千円でお譲りします。W〒でご連絡下さい。（但し、セットで買っていただける方のみ希望します。）（〒880－01　宮崎市広原14 71－2　日章学園第3学生寮　南條寿光）

●アクセスツインRGB21ピン対応を、またドルアーガの塔、ゼビウス、スペランカー、スラップファイトを希望価格にてゆずります。送料そちら持ち。W葉書で連絡下さい。一番高く買って頂いた人にはマスターシステム＋ソフト7本もつけちゃいます。（〒181　東京都三鷹市井ノ頭1－4－14　中村條史）

●20インチの筐体（ヘッドホンジャック付）に黄金の城と回路図、パンフレット等付けて4万円以上で売ります！希望者はWハガキで下記へ。（〒939－04　富山県射水郡大門町生源寺531　道古直樹）

●新品のキョーワコントロールBOXⒶを1万8千円（送料込）で。MSX2ディスク内蔵型との交換も可。W葉書で連絡を。（〒960－44－12　福島県福島市蓬莱町　小泉和章）

●メガドライブ＋大魔界村ソフト6本＋メガアダプターを送込で3万円以上で買ってくれる方、W葉書で。早く欲しい方TELも書いて下さい。（〒509－16　岐阜県益田郡金山町東沓部787　池戸静修）

●PCエンジン＋CDロム＋インターフェイス＋速射パッド＋ジョイパッド3＋ソフト12本＋メガドライブ本体＋ソフト4本をセットで6万円で売ります。ナムコシステムⅡとの交換も可。その時は銀河任侠伝をプレゼント！まずはWハガキで！（〒508　岐阜県中津川市駒場字青木447－32　しゃくなげ荘C号室　広瀬　篤）

●ROMキットベラボーマン＋ボタン4個とドルアーガの塔（KICハーネス付）を3万円で売ります。（全て取説付き）送料こちら持ち。メタルホーク、アイレムのポスターその他ポップを差し上げます。詳しくはW葉書で。（〒914－01　福井県敦賀市金山53－33－4　竹野伸治）

買います

●誰か私に源平討魔伝の基板とKICコントロールBOX（ⒶorⒸ）を安めにゆずって下さい！できれば近県の方。そのほか基板を安くゆずってくれる人もおたより待ってるよ。（〒813　福岡市東区香椎駅東1丁目11－23　南元良二）

●ゲームボーイ（箱説、イヤホン付）＋ソフト（箱、説）＋あれば充電式ACアダプタを売ってほしいです。希望価格を書いてWハガキで。（〒033　青森県三沢市東町一丁目31－899第一山本荘3号棟　佐藤尚浩）

●LAM－1を1万2千円、KICのⒷⒸタイプなら1万8千円、SR麻雀PⅡ＋麻雀パネル（できればハーネス付）を1万5千円で買います。送料そちら持ち、W葉書で。（〒431－04　静岡県湖西市鷲津2682－4　藤　伸保）

●ベラボーマンのテレカ（未使用）を千3百円くらいで譲って下さい。安く譲ってくれた人には何かあげます。（〒388　長野県長野市篠ノ井東福寺97　福島武彦）

●セアフリー、アップンダウン、ヘビーメタル、アウターゾーン、ウォーボール、三輪サンちゃん、スタージャッカー、モンスターバッシュ、ティップタップの基板を適価で買います。価格を書いて連絡下さい。（〒457　名古屋市南区呼続元町19－4　小島真志）

●ナムコのアーケードに関する物、ポスター・テレカ等を買います。連絡はW葉書で。（〒606　京都市左京区一乗寺青城町50　高塚隆之）

●アナログ21ピンRGBモニターを適価にてゆずって下さい。まずは希望価格を書いてW葉書でご連絡を。（〒590　大阪府堺市香ヶ丘町2－11－11　岡　周司）

交換・その他

●キョーワコントロールBOXⒶかⒸに何か基板をつけて僕のPCエンジン（箱、取説なし）＋ソフト5本＋ゲームボーイ＋テトリス＋1万～1万5千円ぐらいで譲って下さい。W葉書に基板（新しくて多い方がいいな）名を書いて送って下さい。急いでます。（埼玉県所沢市緑町4－39－4－2－6　市島慎司）

●私のPCエンジン＋CDロム＋ゲームボーイ＋充電式アダプター、テトリス、ドラキュラ、アレイウェイをKICⒸタイプ＋源平討魔伝orサラマンダor虎への道と交換して下さい。（〒455　愛知県名古屋市港区宝神1－39－3　ニューコーポ宝神1005　高柳和昭）

●静岡市周辺に住んでいる方で、文通して下さる方、ゲームセンターに一緒に行って下さる方などおられたら僕に手紙を！女の子大歓迎!!サークルにも入りたいので、よろしく。62円切手同封で。（〒421－01　静岡市用宗4－18－9　梅澤信行）









あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

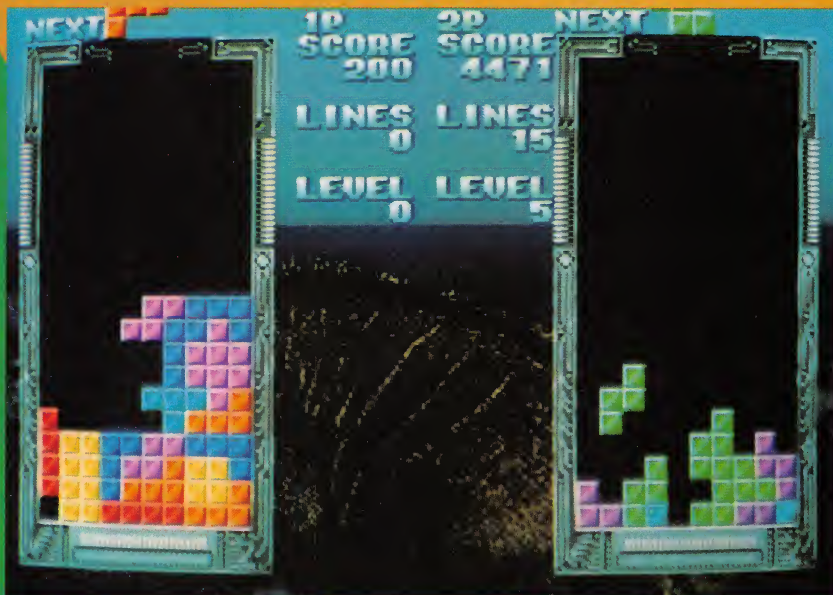
★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

決定!!

第3回'89年読者が選ぶ

ゲーメスト大賞

大賞 テトリス (SEGA)



▼ゲーメスト読者の投票による年間ベストゲーム、'89年のゲーメスト大賞は頭脳快感ブロックパズルゲーム・テトリス!! 極めてシンプルなグラフィックと内容におそるべき奥の深さと中毒性を秘めたこのゲームは、まさに'89年の日本列島を席巻した。プレイヤーを掴んで離さなかったその魅力に、今、年間ベストゲームの栄誉が与えられる。

2位 ワルキューレの伝説 (ナムコ)



3位 ダライアスII (タイトー)



4位 ストライダー飛竜 (カプコン)

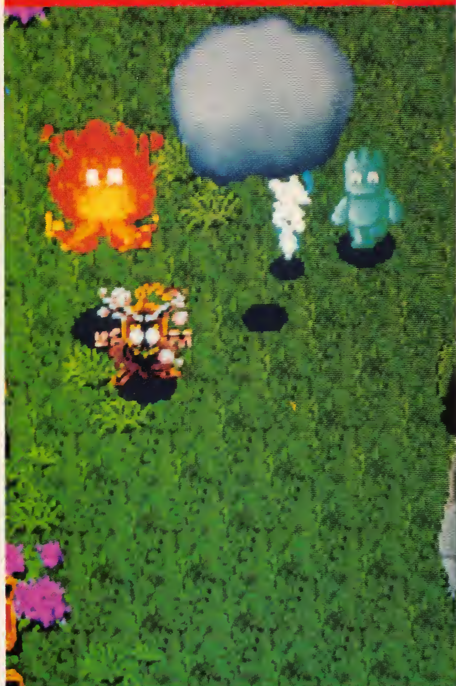


5位 ゲイングランド (SEGA)



部門賞

★ベストVGM賞
★ベストキャラクター'89
(ワルキューレ)



ワルキューレの伝説
(ナムコ)

ベスト演出賞　2位
ゲーメスト大賞　2位
ベストアクションゲーム　3位

▶最新のハード技術とセンスで、冒険のときめきと夢をモニターに再現させた力作。美しい音楽と生き生きとしたキャラクター、物語を読んでいるかのような展開はプレイヤーの心に忘れる事のできない印象を残した。

★ベストアクションゲーム賞　★ベスト演出賞



ストライダー飛竜
(カプコン)

ベストVGM　3位
ベストキャラクター　3位
ゲーメスト大賞　4位
ベストグラフィック　4位

▶それまでのキャラクターアクションゲームの概念を打ち破り、ダイナミックな動きと次々に展開していくイメージ豊かなグラフィックでプレイヤーを魅了したストライダー飛竜。その登場は、新たなビデオゲームの未来を予感させた。

★ベストシューティングゲーム賞

エリア88
(カプコン)

▶同名のコミックのゲーム化だが、非常によく練り込まれた内容と、とっつきやすい難易度でプレイヤーの支持を得る事に成功している。



★ベストグラフィック賞

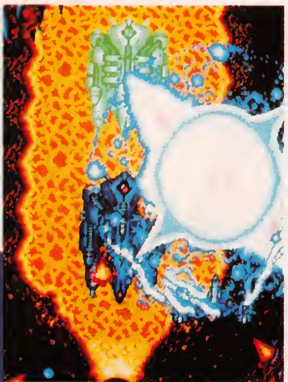


ダライアスII
(タイトー)

ベストシューティングゲーム　2位
ベストVGM　2位
ゲーメスト大賞　3位

▶前作よりさらに迫力を増した惑星間での巨大戦艦との戦い。複数の画面を横につなげた大画面に展開されるグラフィックと意表をついた敵の攻撃が、多くのファンを生んだ。

決定!! 第3回'89 読者が選ぶ ゲーメスト大賞



TATSUJIN

（タイトー）

ベストシューティング　4位



フェリオス （ナムコ）

ベストキャラクター　2位
ベストグラフィック　3位
ベスト演出賞　4位
ベストシューティング　5位



ナイトストライカー

（タイトー）

ベストVGM　4位



大魔界村 （カプコン）

ベストグラフィック　2位



クライムファイターズ

（コナミ）

ベストアクション　5位



スプラッターハウス （ナムコ）

ベスト演出賞　3位
ベストグラフィック　4位



ターボアウトラン

（セガ）

ベストVGM　5位



天地を喰らう （カプコン）

ベストアクション　4位
ベスト演出賞　5位

特別賞



CPシステムの一連のゲーム

▶ひとつの理念を持ってゲームを製作し、しかもシリーズを通して広く支持を得ている。その意欲的な姿勢を評価し、特別賞とする。

編集部特別賞

★編集部特別賞



イメージファイト

（アイレム）

ベストシューティングゲーム　3位

▶高度のテクニックを必要とするゲームながら、内容の確かさでは他に譲らない。プライドとポリシーを持った製作姿勢に敬意を表して評価したい。

★編集部特別賞



ゲイングランド

（セガ）

ゲーメスト大賞　5位

▶20人に及ぶ個性のキャラクターを使いわけて各面を戦略的にクリアしていくゲーム。その完成度の高さに編集部特別賞が送られる。

★編集部特別賞



ウイニングラン （ナムコ）

▶新ハード「ポリゴナイザー」の採用によって究極的にリアルなドライブシミュレーションを完成させた。意欲作である。

★編集部特別賞



スーパーモナコGP

（セガ）

▶数多く出たドライブゲームの中でも今年最も健闘した機種であり、世間にゲームセンターを広くアピールした点も認められるべきだろう。

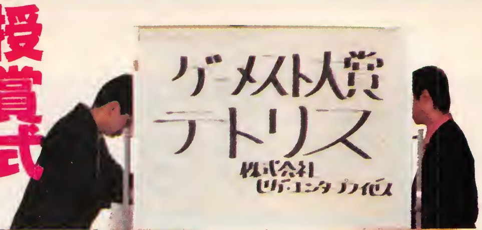
ゲーメスト大賞の総評は66ページから！



◀受賞者の皆さん揃って記念写真。おめでとう――。

●授賞式

おめでとう!!受賞者のみなさん!





▼記念講演は増田隆昭先生の「平成元年のヒット商品」について。





銀賞

▲ゲーメスト大賞銀賞は「ワルキューレの伝説」。賞状を渡すポニーの野坂秀樹さん。

カップ返還





◀グラディウスIIから優勝カップが返還され、レプリカが渡されます。





▲第3回読者が選ぶ最高のゲーム"ゲーメスト大賞"には「テトリス」!! セガには優勝カップ、トロフィー、盾、副賞が渡されます。

銅賞



▲ゲーメスト大賞銅賞は「ダライアスII」。プレゼンテーターはポリドールの堀江文博さん。



ボツになったキャラクターはどのくらいありますか?

編集部特別賞

▼ナムコの「ウイニングラン」も編集部特別賞です。愛読者の長谷川潤君がプレゼンテーターです。



▲編集部特別賞には、セガの「ゲイングランド」「スーパーモナコGP」。愛読者の鈴木幸宏君がプレゼンテーターです。

●読者もプレゼンテーター

編集部特別賞



▶アイレムの「イメージファイト」も編集部特別賞。プレゼンテーターは、VGIIマニアサークルの副会長、藤島巌碩君。

編集部特別賞



▼特別賞には、カプコンの「CPシステムゲームシリーズ」が輝きました。プレゼンテーターはサイトロンの小尾一介さん。

特別賞



部門賞



▲ベストグラフィック賞には「ダライアスII」プレゼンテーターはデザイナーの堀立明さん。

部門賞



▲VGM賞とキャラクター賞は「ワルキューレの伝説」。電通の刀禰和夫さんが賞を渡します。

部門賞



▲各賞を3つもひとりじめカプコン。プレゼンテーターは、ポリスターの寛行夫さん

決定!! 第3回'89 読者が選ぶ ゲーメスト大賞

ありがとう!! たくさん食べてパーティ!

パーティ



▲ゴマちゃんあたり——。「今夜からいっしょに寝ます」



▲コナミの阿部さんと石井ぜんじ。(ぜんちゃんちょっと邪魔!!…新声社のA、ゲーメストのB談)



▲「ゲーメストを読んでます」というAOU常務理事森武美さんの乾杯!!



▲司会は西久保翔さん。蜷川幸雄主催の劇団の舞台俳優なのです。



◀カップヌードル1箱分あたり——。



▲ミスタイトーの井本光子さん。野郎共ばかりのゲーメストに代って、増田先生に花束を贈呈。



▲「ゲーメストの益々の繁栄を」と、手じめをするニュースター畑精夫さん。



▲渡辺文吉先生は「これからも長くこの催しを続けて」とお祝いの言葉。



▶あめじゃないよ、ガムだってば。



▲「ワルキューレは神の子、年はとりません」。ナムコの金子さん。

2周目で終るパターンをなぜ作るの?



今年もきました。



ワルキューレは続編で年とると悲しいものが…





▲「心がくすぐられる良い作品をこれからも」と、村石利夫先生の祝辞。



▲「当然いただけると思っていたベストグラフィック賞がウチでなく残念」と、カプコン坂井さん。



▲「ソ連性のゲームで簡単なルールに戦略性が加味されたゲームであったのがヒットの原因」と、セガの長谷川さん。

通信機能つきは作らないんですか?





▶1等賞、ポニーの鈴木さんと、ゲーメストのGOD鈴木のシレツな戦い。やっぱりポニーが強かった。

大型筐体のゲームは作りませんか?





鬼のような難しいゲームなんですが…。



◀おおっ、これは…!!



▲「前作のダライアスに負けない続編をつくろうと頑張りました」と、タイトーの藤田さん。



▲「イメージファイトは、シミュレーションゲームの中でシミュレーションをしているゲームです」と、アイレムの岡田さん。





▶前からほしかったバニーガールセット!!(この後、ポニーの鈴木さんはバニー姿で帰宅したのであった…)

セガではテトリス禁止令出ませんでしたか?



ワルキューレグッズはもう販売しないんですか。



新年恒例 お年賀状 スペシャル

あはっぴにゅういや――っ!!どんな人にも新年はやってくる。去年までの失敗や、つらい事なんかも、パーッと忘れてひとつ陽気に行こうじゃないか。1年のはじめは新年恒例の年賀状特集で、明るいゲーム人生を祈願しつつ、身も心もハッピーだよ――んっ!!

♣サイトロン



♥ナムコ



♠ビクター音楽産業



◆コナミ

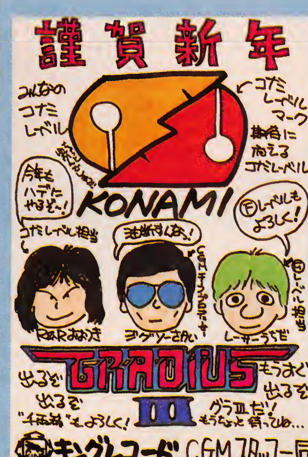














P59に続く

どえぇーい'90年も後半戦だあっ!!

ゲーメスト謹製 特別付録

汗と涙の'90年イラスト

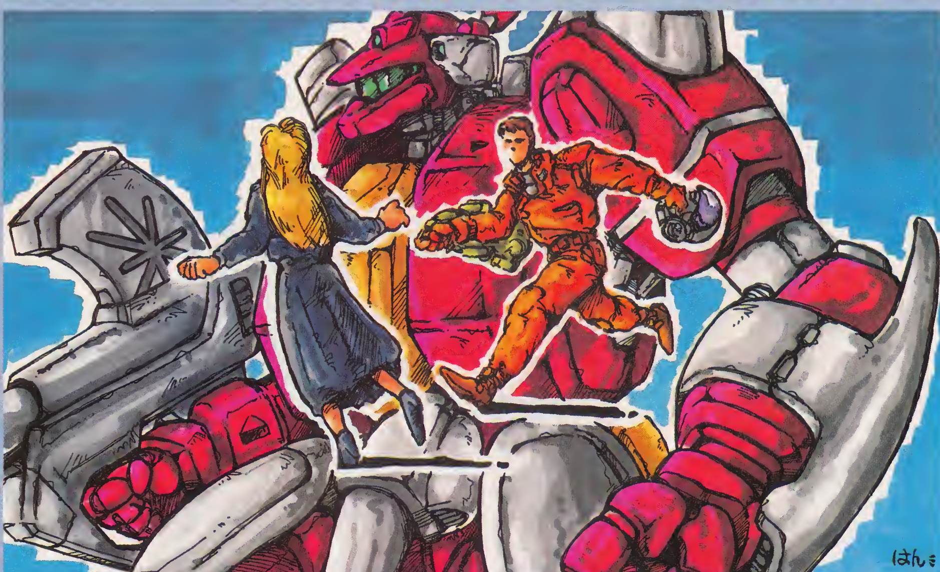


OCTOBER
10

NIGHTSTRIKER／渡辺ゆず

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

ゲーメスト発売日



NOVEMBER
11

FINEST HOUR／はん

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

ゲーメスト発売日



DECEMBER
12

GAIN GROUND／藤原ひさし

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

ゲーメスト発売日

カレンダー

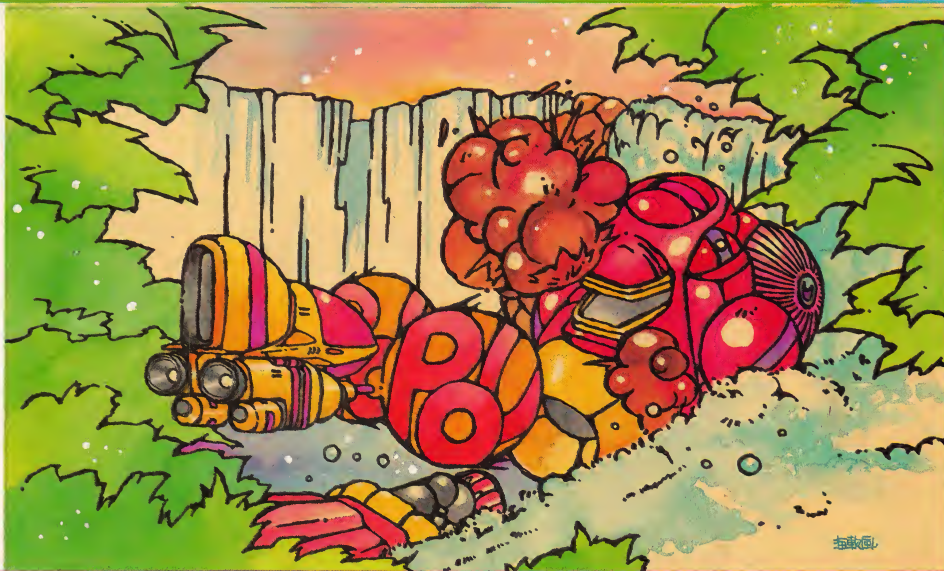
今年もいいゲームに会えますよーに、とゲーメストイラスト班が願をかけつつ総力をあげてこさえた豪華（今は精一杯…）カレンダーだぁっ!!毎日が攻略の君にピッタリだね。

1~6月
前半戦

JANUARY
1

ZERO WING／海 軟 風

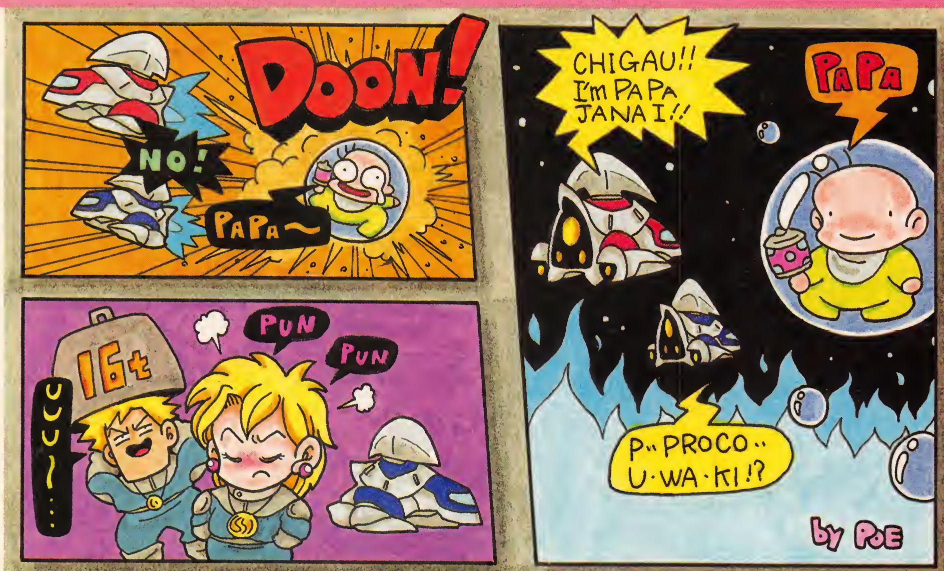
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30 (ゲーメスト発売日)	31			



FEBRUARY
2

DARIUSII／三木みきお

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28 (ゲーメスト発売日)			



MARCH
3

BURNING FORCE／みんくいるか

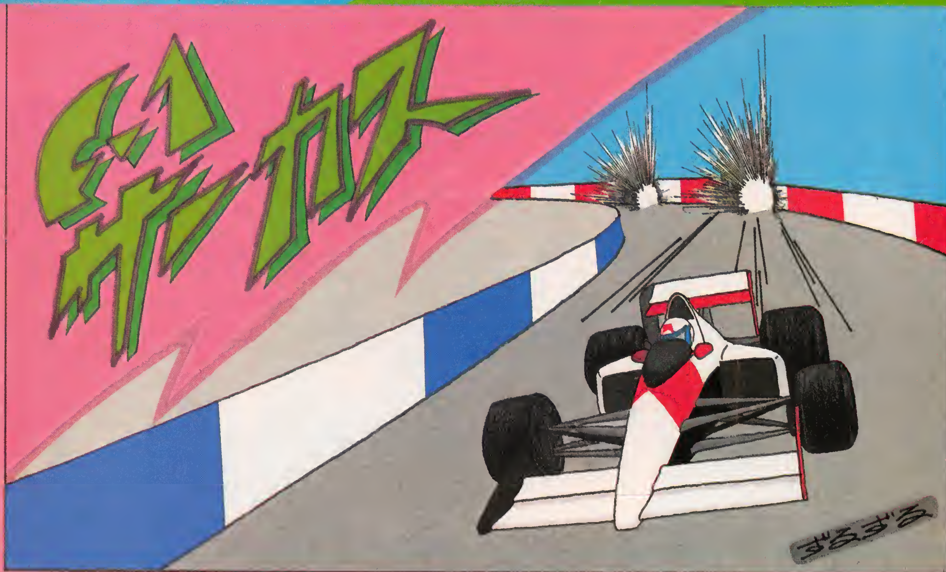
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30 (ゲーメスト発売日)	31



●本誌から取りはずして使ってちょーだい。

うおおーっ ついに '90年代だあ!!

ゲーメスト謹製 特別付録 完全攻略 '90年イラスト

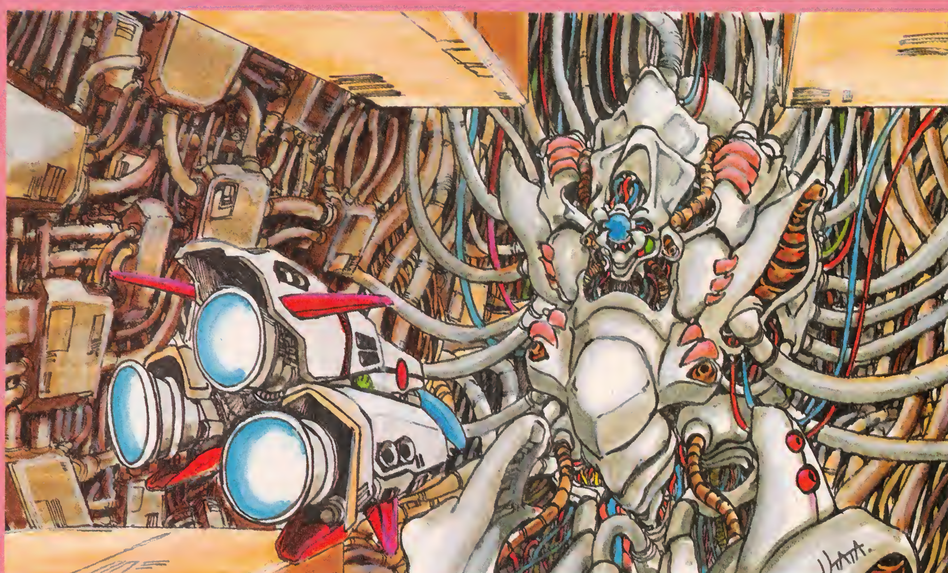


APRIL

4

WINNING RUN／ず　る²

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28 ゲーメスト発売日
29	30					



MAY

5

R-TYPEII／転　清

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30 ゲーメスト発売日	31		



JUNE

6

SPLATTER HOUSE／雑君保プ

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30 ゲーメスト発売日

カレンダー

7〜12月
後半戦

JULY
7

WALKYRIE／T.斎藤

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

30 ゲーメスト発売日

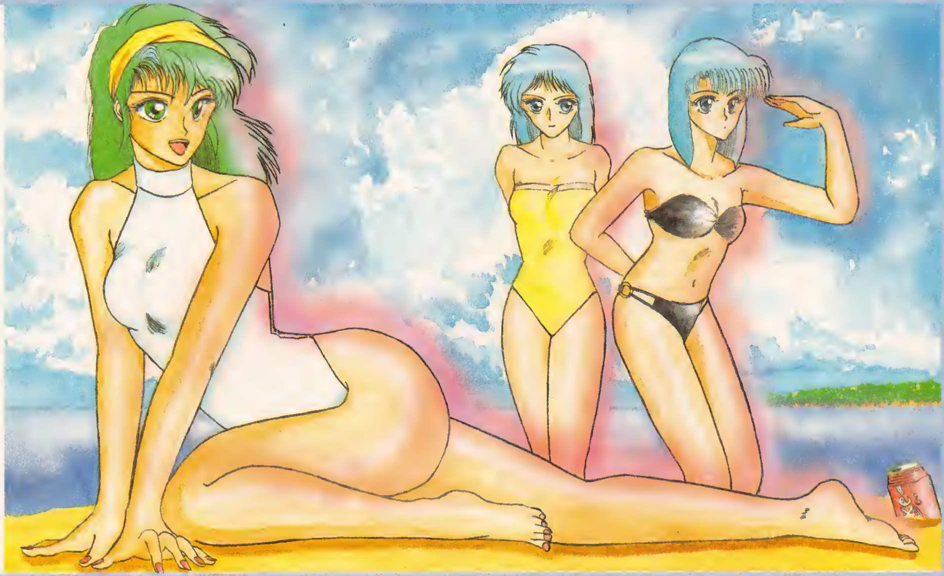


AUGUST
8

SETA GALS／飯田琢磨

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

30 ゲーメスト発売日



SEPTEMBER
9

STRIDER HIRYU／栗原桃郎

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

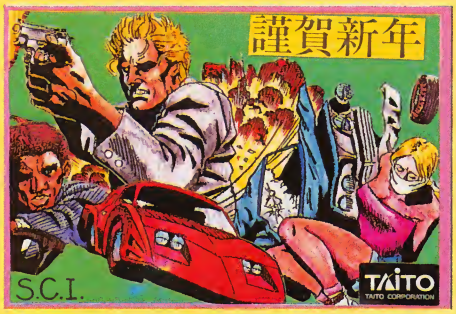
29 ゲーメスト発売日

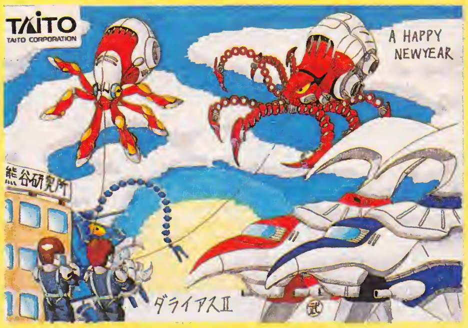


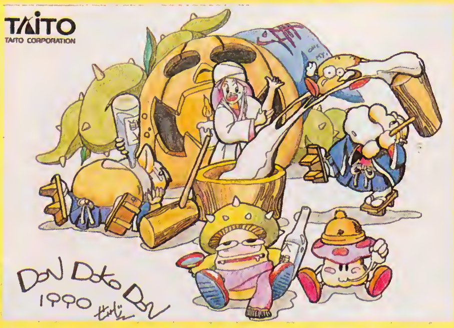
新年恒例お年賀スペシャル

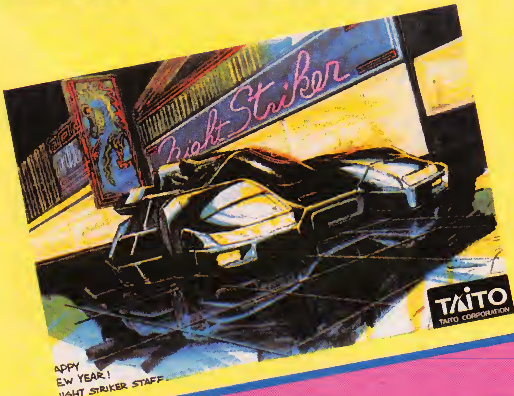
♥タイトー











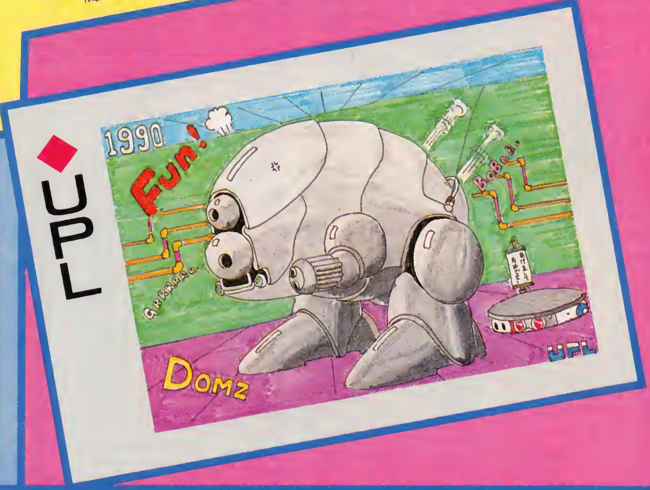




♥セタ



♦UPL

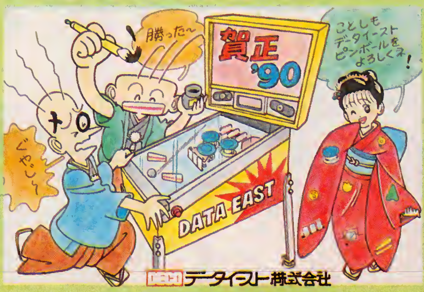


♠データイースト









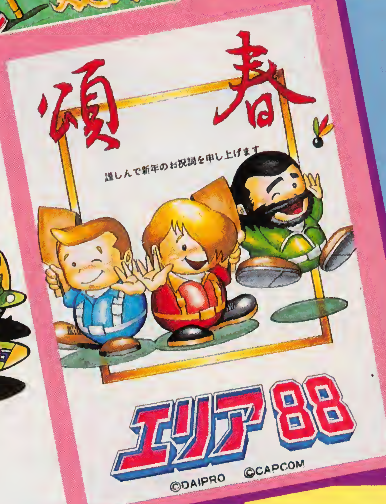
♣コインジャーナル



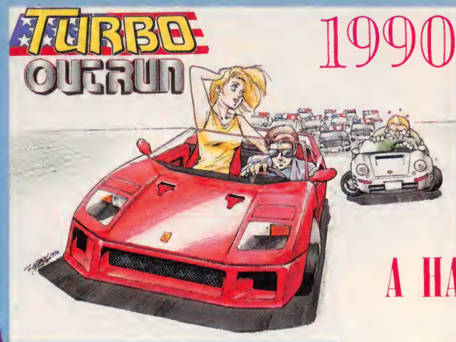
♠カプコン

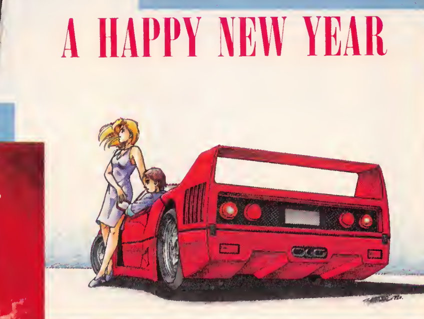






♣セガ









♣SNK







♥ポリスター



◆ジャレコ





読者の皆様に大サービスのお年賀企画!!

どうでした、いやー今年もなんかいいことありそうな感じ…。

めでたいついでに、これらの年賀状をプレゼントしちゃうぞ。全部直筆だから当然各1名ずつ。欲しい年賀状と何か面白い事を書いて編集部内「松の内係」まで。メ切りは1月7日だっ!!

最後になりましたが素敵な年賀状を寄せて下さった皆さん、どうもありがとうございました。今年もよろしくお願いいたします!

◆東亜プラン





♣ビデオシステム







♠テクモ



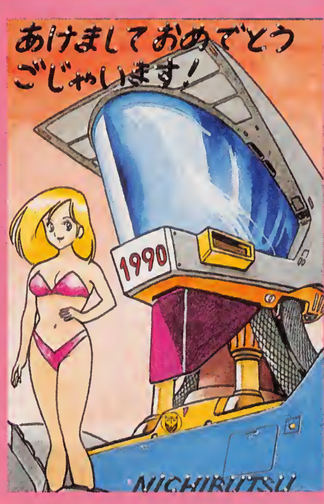
♠アイレム







♥日本物産





G.S.M. 1500 SERIES

1・21 発売ラインナップ

G.S.M.1500 INFORMATION (G.S.M.1500シリーズはCDのみ発売です。)

★エリア88/カプコン (アルフ ライラ ワ ライラ)

PCCB-00018　￥1,500(税込)

人気の高いカプコンのシューティングゲーム「エリア88」のオリジナルバージョン完全収録に加え、アルフ ライラ ワ ライラのメンバーである作曲者自身の手によるアレンジバージョンを一曲収録した豪華CDミニアルバム。



★忍者くん阿修羅の章/UPL

PCCB-00019　￥1,500(税込)

ゲームミュージックファンの長年の念願がGSM1500によって遂に実現！業界初のUPLサウンドCD化、ここに参上！本家ゲームサウンドUPLの真髄が今明らかになるときが来た！「忍者くん阿修羅の章」オリジナルバージョン完全収録に加え、未使用音を含む音声合成コレクションも収録。

〈特典〉いずれもCDケースサイズ・カラーステッカー、解説書、楽譜付



1500シリーズ プレゼントキャンペーン引き続き実施中！

1500シリーズすべてのCD帯裏についている応募券を5枚集めて送ろう。先着3000名様にサイトロン特製キャリングCDケースをプレゼント！（1990年3月末日到着分まで有効）



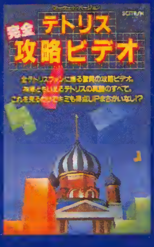
G.S.V. INFORMATION

★テトリス完全攻略ビデオ/セガ(発売中)

君はもうこの神業プレイを見たか！レベル99、ライン999、スコア999.999の究極テトリストのプレイを披露。

(VHS)30分/カラー/Hi-Fiステレオ

PCVP-10075　￥3,200(税抜)



★マージャンギャルズグラフィティ VOL.3電脳美少女図鑑(発売中)

HOME DATA 傑作麻雀ゲームのギャル大特集！

(VHS)30分/カラー/Hi-Fiステレオ

PCVP-10097　￥2,800(税抜)



★マージャンギャルズグラフィティ 電脳美少女図鑑 ベストコレクション No.1(発売中)

ビデオ版マージャンギャルズグラフィティVOL.1とVOL.2を1枚にまとめたお買得版！

(LD)60分/CLV/CXステレオ

PCLP-00012　￥4,800(税抜)



★スーパーモナコGP・ターボアウトラン/セガ(2月7日発売)

2ゲームの完全攻略に加えS.S.T.BAND伝説の新宿厚生年金ライブより「マジカルサウンドシャワー」を収録。

(LD)60分/CLV/CXステレオ

PCLP-00019　￥6,400(税抜)

書店・レコード店で発売中。お店にない場合は注文するか、ゲーメスト読者サービス部を御利用下さい。

サイトロン・ファンクラブF.S.G. 第3期会員募集開始！

私達の愛するゲームミュージックのファンクラブが只今活動中よ！今入会された方にはF.S.G.（Friendly Scitron Game Entertainment）オリジナルテレホンカードをもれなくプレゼント！毎月サイトロンの新情報その他をお届けする「F.S.G. NEWS」や季刊発行の会誌「P.S.G.」その他「不幸の文通」や「イベント」など内容は超イッパイ！入会金1000円、半年会費1200円でーす！お問い合せは、62円切手をはった返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いて）を同封の上、次のあて先まで送ってね。折り返し入会案内を送らさせていただきまーす！

〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G.「入会案内書は私のもの」係

★サイトロン テレホンインフォメーション

毎月サイトロンの新情報をお届けしています。

東京 03-236-4000

(毎月2日頃内容が変ります。電話番号はお間違えのないように)

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-315

PONY CANYON SCITRON

SCITRON & ART INC.

PONY CANYON INC.

ゲーメスト読者サービス部

年間ベストゲーム特集

年越しだー、新年だー、お年玉だーっというわけでフトコロもあったかくゲーセンに突撃だーっ。やっぱお年玉は有効に活用せにゃ、とそんな君のフトコロを鋭くねらう読者サービス部。年のはじめの大散財だー、買っちゃえ買っちゃえー!!

ベストアクション・ベスト演出賞受賞作品
カプコン・ゲームシンドローム



豪快な演出と迫力のグラフィック、華麗な音楽で見事2部門受賞のストライダー飛竜。超神技大道芸プレイに、完璧バージョンのＶＧＭで見ずに死ねない今年のイチ押しビデオだあっ!!ＣＰシステムのルーツを探る'88年ベストグラフィック賞受賞作・ロストワールドにカプコンパワー大爆発の大魔界村を同時収録。こいつは買いですぜお兄さんっ!!（お姉さんも可）

■カプコンゲームシンドローム（V－27）
●90分／9476円（税込）

'89ゲーメスト大賞受賞作品
テトリス



思えば'89年はテトリスに始まりテトリスに終わった年であった。もう何も言わない。この悪魔の魅力と地獄の快楽を御家庭でっ!!収録プレイは実にエキサイティングでスリリング、復活からカンストまでテトリスのすべてをつめこんで超好評発売中!!

■テトリス完全収録ビデオ（V－35）
●30分／3296円（税込）

編集部特別賞受賞作品
スーパーモナコGP　ウイニングラン





お次はミリ単位のテクニックが勝負を決めるドライブゲームビデオ2本。モナコＧＰは海岸からの風にエキゾーストノートが響く天下無敵の公道レース。ターボアウトランを同時収録して、こいつを見てからゲーセンに直行だ!でもってスズカも出て人気再燃焼のウイニングラン、神技壁ターン4速弾で20秒台は楽勝!!どちらもプレイヤーはずるずる。Ｆ－１ファン必見!!

■スーパーモナコＧＰ／ターボアウトラン（V－34）
●60分／4944円（税込）
■ウイニングラン（V－32）
●30分／3296円

初春のあけぼのに誓う　読者サービス部つーしん

新年あけましておめでとーございます。今年も一層のごひいきをよろしくお願い申し上げます。取りあえずはお年玉も入った事だし、担当者を発狂させんばかりの新春早々のお申し込みの嵐をお待ちしております。「ＣＤも扱って!!」との声が多いのですが、通販ではＣＤは扱えないのですよ。ゴメンなさい。今年もサービス部では新作やオリジナルアイテムをドーンと待機させてますので、ガッツガッツでよろしくねっ。

私生活あばくあばく



■雑君保父テレカ（ＺＴ－１）
1枚千円（送料込）

この度思う所あって改名した雑君保プ、年末近く何やらニカニカと顔がゆるんでいる。あやしい!一体何だ、えっ!?誕生日にどこに何をしていたあーーん!?追求を逃れ続ける彼に関する報告と印税を待つ。

☆なお、オリジナルテレカセット2はおかげさまで完売となりました。サンキュー。近いうちに第3弾の募集も行いますのでよろしく。

整理整頓腕力もつく



■ゲーメストバインダー
●1冊800円。送料は1冊360円、2～4冊730円、それ以上は880円となります。

'89年をふりかえれば、ズシリと重い一年分の月日。しかしどうにも整理のつかないゲーメストを一挙にまとめてしまう頼もしいヤツ。90年の分も合わせて2冊、友達の分で合計4冊で、へい、毎度!!それでは皆さん、モチなどのどにつまらせぬ様来月も同じ本、同じページで!!



マイペースで売上げをのばすまーじゃんビデオ第3弾。今回は放浪記「掟」、鹿鳴館個人授業と盛りだくさんのホームデータ特集。いけないお兄ちゃんを許しておくれ（アホですな…）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V－36）
●20分／2884円（税込）

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 - 98420	
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み / 特殊 円	
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 ― ― 〕	
備考		
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵 政 省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 - 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

ゲームビデオ

■マージャンギャルズグラフティ1（V-30）



ニチブツのもも子組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）

■マージャンギャルグラフィティ2（V-33）※



目玉はなんつってもPII&PIIIでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！　他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。
●30分／2884円（税込）

■カプコン・ゲームシンドローム（V-27）



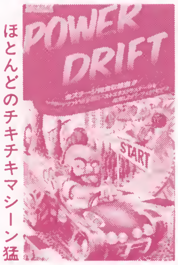
パワー爆発のカプコン3作品―大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分／9476円

■源平討魔伝（V-15）



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）

■パワードリフト（V-18）



ほとんどのチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。ずばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース（V-13）



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー（V-1）



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3378円（税込）

■ウイニングラン（V-32）



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）

■SEGAバイクスペシャル（V-2）



スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分／3378円（税込）

■SEGAスーパーゲーム6（V-3）



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMS OL／REI
●60分／9476円（税込）

■沙羅曼蛇（V-4）



すばやい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンものよりはるかに奥行きを感じさせた画面に注目！これが撃ちかえしだ!!
●20分／3378円（税込）

■A-JAX（V-5）



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲームは、はまった人も多いんじゃないかな。
●20分／3378円（税込）

■R-TYPE（V-6）



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がはんぱじゃないぞ！
●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER（V-7）



●20分／3378円（税込）

ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。

■魔界村（V-8）



これは懐かしい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせることがない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！
●20分／3378円（税込）

■グラディウスII～GOFERの野望（V-9）



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円（税込）

■コナミシューティング・ベスト（V-10）



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分／9476円（税込）

■ニンジャウォーリアーズ（V-11）



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3378円（税込）

■レインボーアイランド（V-12）



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録、すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解決法も入っている…。
●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL（V-14）



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト&メガドライブ（V-19）



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス（V-20）



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ（V-21）



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション（V-22）



●90分／9476円（税込）

■大魔界村（V-26）



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー（V-28）



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング（V-29）



●90分／9476円（税込）

※印はVHSのみ

レーザーディスク

■L-1 アフターバーナー
スーパーハングオン
■L-2 セガ体感スペシャル
各90分／6613円
LDシングル
■L-3 R-TYPE
■L-4 ギャラクシーフォース
■L-5 アウトラン
各30分／2431円

レーザーディスク

■L-10 カプコンゲームシンドローム
83分／7519円
■L-11 タイトースーパーシューティング
87分／7519円
■L-12 マージャンギャルズグラフィティ電脳美少女図鑑ベストコレクションNo.1
60分／4944円



栗の今月のイチ押し



マージャンGAL'S グラフィティーVol.1

数あるまーじゃんビデオの中でも内容の充実度は日本一!!　そんなんで今月は改めて紹介するとしよう。

収録作品はもも子組に殺人事件、クリニックに麻雀学園とどれも一級。さらにまーじゃんヒストリーとしてジャンピューター以来の超なつかしー画面が続出!!　とどめはオリジナルサウンドにのってアンコール・ステージ。30分間じーっくり楽しめることを保証しよう。こだわりを持った企画とナイスな機種えらびで、まーじゃんファンなら見のがすわけにいかない一本と言い切るぞ。

まーじゃんという何やらソコハカとないいかがわしさが漂うけどもこのビデオに関しては、皆で見て楽しめるあっかるいかるいノリで仕上がっていてよい。最近なにやら妙な噂が広まってるらしくてイメージダウンを気にしてる私が、あえてゆーのだから間違いない!!（「妙な噂」としかわからんのが不安…」）

（栗原）

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。バインダー以外については、送料・手数料は当社負担となります。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。

衆目一致の当たり年!!
多様化＋高水準のゲームが続々

'89年度年間ベストゲームはこれだ!!

文句なしのテトリス

ぜんじ…今年もゲーメスト大賞を選考する季節になりました。さて、第3回ゲーメスト大賞に輝くのはどのゲームか？　読者から寄せられたアンケートハガキに忠実に各賞の選考をしていきましょう。

それでは'89年度の全体的な印象について意見を出し合っていきましょう。

去年はグラディウスIIがゲーメスト大賞に輝きましたが、今年はそれ以上にテトリスが大ブームとなりました。テトリスに始まりテトリスに終わった1年でしたね。

T・J…やっぱりテトリスが今年度ベストワンですね。パズル性とアクション性がうまくかみ合って、大ヒットしました。

GOD…テトリスは今までゲームセンターに来なかった人までゲームセンターに引き入れたというところに意義があると思う。マスコミにもとりあげられたし。

ぜんじ…ゲームの原点を考えさせられるテトリスのヒットだったと思います。読者アンケートの結果も1位だし、テトリスがゲーメスト大賞となって問題ないでしょう。

GOD…テトリスが1位になったけれど、ワルキューレの伝説もずいぶん健闘しました。

栗原…いかにも旅をしているという感じがするのですよ。キャラクターも断トツの人気を誇っていましたし。

山河…ゲーメストの読者はキャラクター、ストーリーを重んじる所がありますからね。ワルキューレが大賞のアンケートで2位になったのはゲーメストらしくて良いのでは。

GOD…ゲーム的には、魔法を使った時の爽快感が良いんですよ。

ぜんじ…3位にはダライアスIIが入りましたが。

山河…今回のダラIIは、前作と比べて少しノリが軽くなったね。前作は神秘的なイメージがよかったのだけれど。

武者…サウンド面ではドラムが前に出てきて曲が明るい感じになりましたね。

気合充分の各賞

ぜんじ…でもグラフィックはさすがにすごいね。読者アンケートでも1位で、ベストグラフィック賞として間違いないでしょう。

GOD…ボスと戦っている所の背景のラインスクロールが凄いですね。とにかく目立って、プレイヤーをひきつけますよ。技術的にはラインスクロールを含め多重スクロールを使って奥行きをうまく出していたと思う。

ぜんじ…私はヤドカリとかウニのボスは特に好きですね。ただ、パワーUPのせいか、バリバリ撃ちまくりの難しいゲームという印象を一般プレイヤーは感じたのではないか。大味になってしまったのは少し残念ですね。

さて、ベストグラフィックはダラIIが取ったのだけれど、ベストシューティング、ベストVGMはダラIIは取れなかったね。

N・O…エリア88がベストシューティングとして読者投票ではNo.1でした。エリア88はダライアスIIより一般の広い層にウケたということでしょう。そんなに難しくないですからね。

ぜんじ…それは同感ですね。ベストVGMは、3画面筐体が3連覇ならずでワルキューレでしたが。

武者…ダラIIもすばらしいVGMですが…。ワルキューレはシステム2の音源をフルに生かした美しい音色が特に良かったですね。

栗原…いかにも進んで行くんだよという軽快なノリもありますよ。ゲームセンターに良くひびくので、初めのうち、有線でオーケストラでも流しているのかと思ってしまったくらいです。VGM賞にふさわしいと思います。

ぜんじ…今回はベストシューティングがあるからベストキャラクターゲームも作ろうと投票してもらったのですが、1位はストライダー飛竜になりましたね。

雑君保父…一応シューティング以外は全ての分野のゲームを含むということでしたが、テトリスを抑えてストライダーが入ったのは、ウレシイですね。冷静に考えると、いろいろ新しい試みが一般プレイヤーには理解されなかったゲームだと思うよ。

ぜんじ…もうちょっと、プレイヤーに長く遊んでもらう工夫ができていればよかったと思います。

栗原…ベストキャラクターの方はワルキューレが断トツでしたね。イラスト類も一番多いし。その他に、かっこいい飛竜。変わった所ではテトリスザルや赤ブロックも人気あったね。

T・J…あのサルは腹が立ちますよ。



4機種がベスト10入り カプコンCPシリーズ

ぜんじ…さて、今年の特別賞は

決定!! 第3回'89 読者が選ぶ ゲーメスト大賞

■出席者

GOD鈴木　武者涼汰
T.J　雑君保プ
栗原桃郎　YOU.A
山河悠理　ずるずる
N.O

■構成：石井ぜんじ

どうしましょうか?

山河…天地を喰らう、ゲイングランド、イメージファイト、大魔界村といった所に何か賞をあげたいですね。

ぜんじ…天地を喰らうを含め、今年のカプコンはCPシステムのうち、ウィローを除く4機種が大賞ベスト10に入るというのはすごいね。ここはCPシステムの一連の作品に特別賞を与えるということでどうですか。

山河…確かに今年のカプコンはすごかったと思うし、良いんじゃないですか。

YOU・A…他にゲイングランド、イメージファイトも捨てがたいですね。イメージファイトは個人的にはベストシューティングだと思う。ゲイングランドは他の部門はあまり良くないのに大賞のアンケート順位が良かった。ゲーム性と完成度を評価したいですね。

ずるずる…ちょっと待って下さい! このままではドライブゲームがないですよ。ウイニングラン、モナコGPのどちらかに編集部特別賞を出しましょうよ。

(以下論議の結果、同票でウイニングラン、モナコGPの差が出ず…)

ぜんじ…この際、両方に編集部特別賞をあげましょう。ウイニングランは独創性があるし、モナコGPは完成度が高いですし、甲乙つけがたいですから。

栗原…それでいいんじゃないですか。また今回は、これからはゲームも演出、盛り上げ方の時代ということでベスト演出賞を投票してもらいました。これも読者投票通り、ストライダー飛竜で良いでしょう。

このようにして、各賞は特別賞を除き、全て読者投票の結果に忠実に賞を決めました。読者はやっぱり良くゲームを見ていると思います。

でも、冷静に、客観的に必ずしも賞を選ばなくても良いとも思います。自分の好きなゲームに投票すれば良いのです。読者が選ぶゲーメスト大賞なのですから。

来年も良いゲームを期待しましょう。



総評 確実に進む ゲーム界の大きな流れ

石井ぜんじ

テトリスで始まった'89年

'89年度はテトリスに始まり、テトリスに終わった年といっても過言ではない。年間を通して、ほとんどの期間ヒットし続け、今だに衰えるきざしを見せていない。

なぜこんなにヒットしたのか。とっつき易さと奥の深さ、この2つを兼ね備えていたということが理由であろう。そして、それがごく一般の人々(それは普段あまりゲームセンターにいかない人のことをさす)に広く受け入れられていった。今までゲームをあまり知らなかった人達まで引きつけていき、そのことがほぼ1年間大ヒットを続ける要因となったと思う。

テトリスの大ヒットは若いサラリーマン層、女性客を多くゲームセンターに招き入れ、TV、雑誌というマスコミもテトリスをとりあげた。ゲームは子供の遊びであり、ゲームセンターはいかがわしい不良のたまり場という考えは変わりつつあると思う。この時期こそ、メーカー、オペレーター、プレイヤーがしっかりゲームを支えていくことが必要なのではないかと思う。

めざましいグラフィックの進歩

さて、ゲームの内容、趣向の方を眺めてみると、テトリスがシンプルで誰もがわかるルールで、ゲームのパズル的奥の深さで大ヒットしたものの、それに触発されて出てきたパズルゲームは、今ひとつパッとしなかった。ゲーメスト大賞のベスト10の中の顔触れを見てみると、パズルゲーム(テトリス)が1つ、筐体ものが2つ(ダライアスIIとナイトストライカー)で、他の7つは全てテーブルゲームである。結果的に、体感ものはドライブゲームはインカムを確実に稼いだものの、2年前のような大ヒットとはならなかった。

その理由は、大型筐体を見慣れてきたということも言えるが、テーブルゲームのグラフィックの進歩が大きいと思う。カプコンのCPシステム、セガのシステム24、ナムコのシステム2など、そのまま大型筐体に入れられるような高性能のシステム基板の力は大きい。

そして、高性能の基板は、26インチの大型の画面のテーブル筐体に入れても、あらがあまり見えない。画面が大きいテーブル筐体の普及はこの1年の大きな流れであり、テーブルゲームが巻き返した原因だと思う。

ただ、忘れてはならないのは、美しいグラフィックを出せる高性能の基板も、グラフィックデザイナーの腕がないと宝の持ちぐされになってしまうということだ。プレイヤーも、ハードの性能イコールグラフィックの美しさと思って欲しくない。グラフィックデザイナーの才能と努力が、ゲームを支えているのだ。

ゲームの多様化が定着

今年ヒットしたテーブルゲームの中で、エリア88、ストライダー飛竜、大魔界村などのカプコン、ダライアスII、ナイトストライカーのタイトー、ワルキューレ、ゲイングランドなど、どれをとっても独特のグラフィックが1つのゲームの世界を造り上げている。

テトリスといえども、各ブロックの色分けが絶妙だった。長いブロックがもし赤でなかったら…今日のテトリスはない。

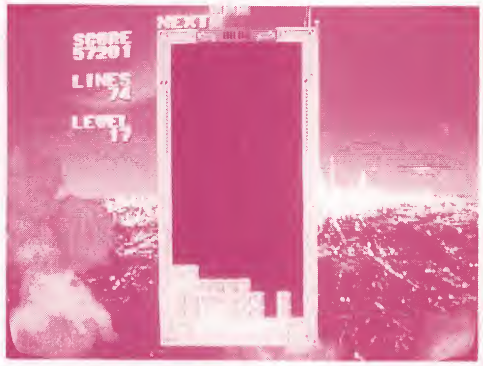
ゲームのアイディアの部分が人間の知性を刺激するならば、グラフィック、音楽は人間の感情面を大いにゆり動かす。これからのゲームは、企画のアイディア、ゲーム性(知)とグラフィック、音楽(感情面)が融合し、調和していって初めてヒットが生まれていくのではないだろうか。

だからといって、テトリスのようなゲームがだめだと言っているわけではない。テトリスのように、アイディアに優れたゲーム、またはダライアスIIのようにグラフィックの優れたゲームと、ゲームは多様化してきていて、それぞれが認められ、定着していく傾向にあると思う。

今年度のテーブルゲームは、テトリスを始め、演出のストライダー飛竜、キャラクターのワルキューレ、グラフィックのダラII、ゲーム性のゲイングランド、天地を喰らうなどレベルは高かったと思う。来年も良いゲームを期待したい。

読者が選んだ'89最高のゲーム!!

ゲーメスト大賞は テトリス



テトリス。ゲーマーで知らない人はいない！

文句なし！ 年間を通じ断然トップ

読者の選ぶ、第3回ゲーメスト大賞は、読者アンケートの結果、テトリスが1位となりました。よって、第3回ゲーメスト大賞はテトリスに決定しました。

ブームに火をつけたセガのテトリス

思えばほぼ1年間にわたり、ヒットを続けてきたのがテトリスです。テトリス現象という言葉が生まれたほどの大変な盛り上がりで、マニアから、ほとんどゲームセンターに来たことのないプレイヤーまで、非常に広い層にアピールしました。

あのインベーダー以来、他にはこれだけ広い層にアピールしたゲームはなかったでしょう。最近では同じゲームは1つのゲームセンターに1つしかない場合が多いのですが、テトリスは全く逆で、2～3台はかならず入荷されています。TVその他のマスコミにも大きく取り上げられたこの名作は、ゲーメスト大賞にふさわしいと言えます。

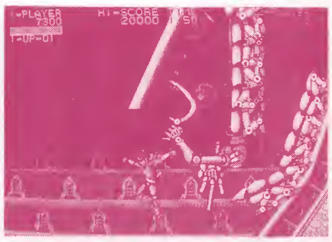


ワルキューレの伝説。バランスがいい。

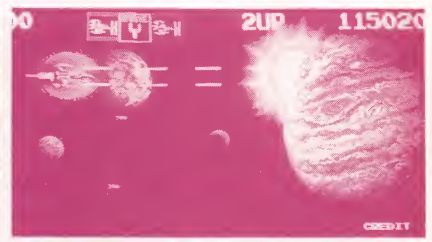
ファミコンその他でもヒットしたテトリスですが、テトリスブームに火をつけたのは、アーケードの、"セガのテトリス"だったと言えると思います。

よけいな部分を取り除き、ブロックが落ちてくるスピードが上がるというアクション性を重視したアレンジが大ヒットした原因のひとつにあげられるでしょう。その点で、セガの開発スタッフは高く評価されて良いのではないでしょうか。

最近のゲームは、グラフィック重視のゲームが多いだけに、ゲーム性を全面に押し出したテトリスが大ヒットしたということは意味が深いと思います。



ストライダー飛竜。さすがはカプコン！



ダライアスII。難しいところが欠点だね。

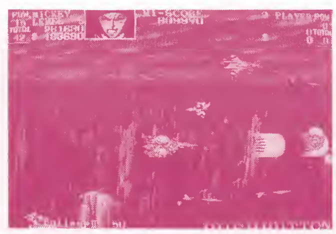
すごい人気（奈良県・山本雄一郎君）。これ以外を選ぶとウソになる（大阪市・佐々木康二君）。

2位・3位はキャラクターの魅力が抜群

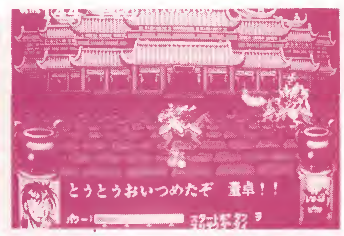
2位のワルキューレの伝説は、テトリスと全く違ったタイプのゲームで、一時はテトリスを抜くかという勢いを見せました。

インカム、全体的な人気ではテトリスが断トツだったこの1年ですが、ワルキューレがここまで読者投票で食いこんできたのはなぜでしょうか。

私は多分、ワルキューレを愛する人が多かったのだと思います。ちょっと妙な表現ですが、ワルキューレは本当にキャラクターが生きているゲームで、感情移入がし易いのです。テトリスのブロックやサルに感情移入しにくくても、ワルキューレ、サンドラ、コアクマンなら好きになれるということでしょう。



エリア88。打って打ちまくれ。



天地を喰らう。時には歴史ものも。

ゲーム内容はそれほどマニアックでなく、ファミコンをやっているプレイヤーならすぐ入っていける内容でした。

しかし、それだけに強烈なインパクトに欠けたことがテトリスをひっくり返せなかった原因だと思います。庶民派のゲームなのです。

女はパワーだっ!!（川崎市・山城友幸君）、自分が高所恐怖症だとあらためてわかった。（奈良県・吉田雅英君）

3位のダライアスIIは、グラフィック、キャラクターの力では本年度No.1と言えると思います。それにもかかわらず、ワルキューレに勝てませんでした。

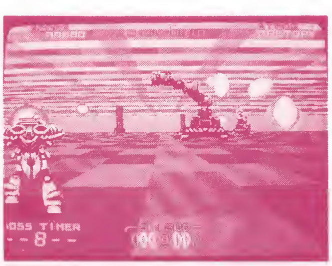


ゲイングランド

この理由は、旧ダライアスに比べ、あまりに難し過ぎることが大きな原因だと思います。特にB、Cゾーンが初心者には辛かったでしょう。とはいえ、このシリーズのキャラクターはとても素晴らしいと思うので、ゲームセンター側では、いずれはイージー設定で残しておいて欲しいと思います。

ベスト10に4機種 カプコンのパワー爆発

4位のストライダー飛竜は、演出、ゲーム内容などの点で、今までのゲームにない凄いものを持っていると思います。どこにもぶらさがれ、スライディング、ジャンプもでき、



熱烈なファンがいるナイトストライカー

読者の選んだベストゲーム

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	テトリス	セガ	227
2	ワルキューレの伝説	ナムコ	149
3	ダライアスII	タイトー	129
4	ストライダー飛竜	カプコン	52
5	ゲイングランド	セガ	46
6	天地を喰らう	カプコン	40
7	エリア88	カプコン	38
8	ナイトストライカー	タイトー	36
9	イメージファイト	アイレム	35
10	大魔界村	カプコン	27

※表内の得点は総得票数を1,000に換算したものです。

プレイヤーは自由自在の動きができます。また、重力の狂った状態も経験できます。
　また場面によって1ステージ内で音楽が変わり、ストーリーを確実に盛り上げていきます。ストーリー性重視のアクションゲームの頂点を極めているという点で、テトリスとは対極にあるゲームと言えます。
　ただ、あまりに特異なだけに、初心者にはどこに行ったら良いかわからないし、ストーリーになじめない人には魅力が伝わらなかったかもしれません。ゲームセンターでの寿命は短かったが、熱狂的な支持者もいるという、過去では源平討魔伝のようなゲームがストライダー飛竜だったと思います。
　5位のゲイングランドは、他の部門にはあまり登場しませんでしたが、大賞には5位に入ってきました。
　このゲームは、総勢20人のプレイヤーを使い分けるという、非常に特異なゲームです。プレイヤーの使い分けに絞ったゲーム性がとても興味深く、他のゲームでは絶対味わえない魅力があります。
　プレイヤーのキャラクターは小さいのですが、とてもこまかく描きこまれ、それぞれの個性がきわ立っています。ゲーム性が高いだけでなく、全体を流れるストーリーも感じられ、エンディングも感動ものと、まさに名作と言えます。
　ただ、キャラクターが小さいだけに派手さを欠いていて、もうひとつ多くの人にやりこまれることがなかったのが残念です。
　攻略しはじめて半年、今だに続けているゲームは他にはない!! 奥が深い!!（熊本県・土谷竜一君）
　6位の天地を喰らう、7位のエリア88はカプコンのCPシステムの作品です。グラフィックの美しさと、比較的誰にでもできるゲーム内容が多くのプレイヤーの支持を得ました。
　天地を喰らうは、手前、向こう側と奥行きのある横スクロールのゲームとしては珍しく奥の深い内容と、キャラクターのセリフの面白さがうけていました。
　エリア88の方は横スクロールのオーソドックスなシューティングですが、武器の買い方でステージがカンタンになったり、3人のプレイヤーがそれぞれ特徴が違ったりと、細かい所に気が配られていました。
　9位にはアイレムのイメージファイトが入りました。マニア志向の本格派シューティングゲームで、シューティングとしての奥の深さでは今年度ベストワンと言っても過言ではありません。連射能力がゲームの難度を大きく左右するのがちょっと残念でした。
　10位の大魔界村はキャラクター面ではすばらしかったのですが、発売がアンケート集計の1年近く前だったことと、ゲーム難度のバランスなどの点がハンデになったと思われます。それにしても、カプコンCPシステムはベストテンの中に4機種と、読者の支持を得たゲームがほとんどでした。
　今、一番輝いて見える（笑）（横浜市・小川智子さん）。はずれがない。（岡山県・輪田貴史君）。CPシステムは最高だ!!（青森県・湊田喜男君）たよりにしてるぜ！（板橋区須釜豊君）。
（ぜんじ）


イメージファイト。かたい！

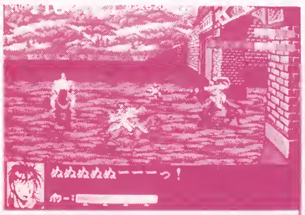

大魔界村。「大」の次は何だろう。

カプコンの底力を見せつけた

特別賞

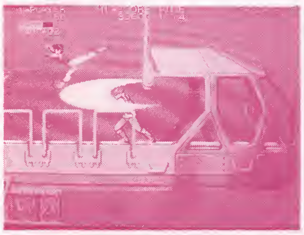
CPシステム全ての作品がヒット

今年度の特別賞は、ゲーム単体ではなく、カプコンのCPシステムの一連の作品に授与することに決定しました。


天地を喰らう。SEがいい！

プレイヤーの心をとらえた4作品

今年度のカプコンは、ゲーメスト大賞こそ逃したものの、大賞アンケートのベスト10の中に4機種と、今までに例を見ないほど健闘しました。しかも、大手メーカーの体感をまじえてではなく、同一のシステム基板を用いてのテーブルゲームでの健闘ぶりは、特筆すべきものだと思われます。
　ゲーム単体にではなく、CPシステムの一連の作品に賞を与えるということに対しては編集部の中でもさまざまな意見が出ました。しかし、プレイヤーの心を確実にとらえたカプコンの方針を高く評価し、特別賞という賞を柔軟に解釈して受賞が決定しました。
　では、カプコンCPシステムの流れをふり返ってみましょう。
　1作目のロストワールドは、昨年度のゲーメスト大賞特別賞に輝きました。そして2作目は魔界村のパート2の大魔界村でした。
　このゲームは、CPシステムの力を最大に生かし、美しいグラフィックとキャラクターで独特の魅力を持っています。ゲームセンターではそれほど寿命は長くありませんでしたが、メガドライブその他の機種への移植が強く望まれている所からも、その魅力はうかがえます。
　その次に出たのがストライダー飛竜です。派手なアクションと奇想天外なしかけ、ストーリーは読者の多くの支持を得ました。大賞ではアンケート4位に入っています。
　ストライダーの次は天地を喰らうでした。本宮ひろ志さんのキャラクターを生かしながらも奥深い内容で、ゲームセンターでも長い寿命を保っています。ゲーメストの部門賞は受賞できませんでしたが、とても完成度が高く、見逃すことのできないゲームと言えます。
　ウィローは残念ながら、唯一ゲーメスト大賞のアンケートベスト10には入れませんでした。しかし、シューティング全盛の中、純粋なアクション、キャラクターゲームで良く健闘したと思います。原作である映画のストーリーを上手にゲームに取り入れています。
　今年度最後の作品となったエリア88は、横スクロールのシューティングです。今年度のCPシステムでは初のシューティングで、誰にでも楽しめることを重視して作られていると感じます。天地を喰らうに続き、プレイヤーを選べるゲームシステムはプレイヤーの楽しみを増やしてくれました。このプレイヤーでクリアしたら別のプレイヤーでやってみる。このプレイヤー選択システムが面白さを3倍、5倍にしました。

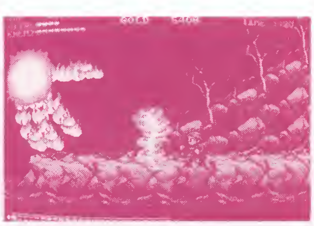

ストライダー飛竜。アクションもの。


大魔界村。今年の１作目でしたね。

来期も期待

　このようにCPシステムの歴史を振り返ってみると、人気を得た理由が見えてきます。
　まず、グラフィックが美しいこと。CPシステムのハード的性能の高さと、グラフィックデザイナーの努力がそこにあると思います。
　そして、何とかがんばれば先に進める程度の難度です。大魔界村、ウィローにはついていけないプレイヤーもいたようですが、エリア88、天地を喰らうの難度はとても良くできていると思います。
　このような基本的なことをしっかり押さえたゲーム作りが多くのプレイヤーの心を捉えたのではないでしょうか。
（ぜんじ）


エリア88。君は誰が好み？


ウィロー。映画を見るとよくわかるね。

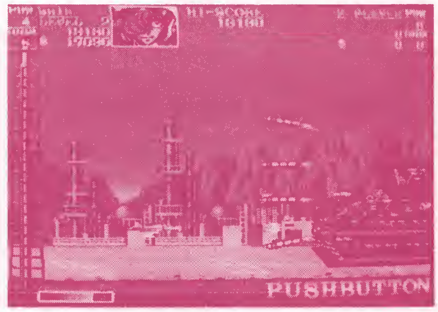
ベストシューティング賞

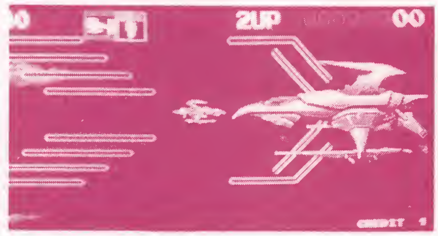
順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	エリア88	カプコン	201
2	ダライアスII	タイトー	172
3	イメージファイト	アイレム	153
4	TATSUJIN	タイトー 東亜プラン	90
5	フェリオス	ナムコ	54
6	プラスアルファ	ジャレコ	46
7	ナイトストライカー	タイトー	41
8	サンダークロス	コナミ	37
9	Xマルチプライ	アイレム	31
10	メタルホーク	ナムコ	30

※表内の得点数は総投票数を1,000に換算したものです。

ベストシューティング賞

シューティングの原点へ戻った エリア88


エリア88。バリバリのシューティング。


2画面は狭いか広いか…。

基本はバリバリ倒す爽快感だ

今年のベストシューティングNo.1はエリア88に決定!! 派手さこそ無いのですが、難度もそれほど高くないので、クリアした人の票が多く集まりました。

ただ単に感嘆なのではなく、「撃ちまくってバリバリ倒す」といった基本を踏まえたところも大きなポイントになっています。昨年、ロストワールドで惜しくも2位となってしまったカプコンの雪辱成る！です。

2位のダライアスIIは、前作のダライアスと比較されがちですが、なかなか健闘しました。巨大戦艦との対決は2画面（3画面）パワーもあって、迫力は他のゲームに負けないものを持っています。ただ、難易度のギャップは大きなマイナス要素となったのでは？

3位はイメージファイトですが、集計しめ切り1週間前まではダライアスIIより上だったので、ちょっぴり残念。自機の独創性はアイレムのお家芸。また、その自機の設定にあった敵や地形などのバランスも絶妙といえるでしょう。ただ、自機は良くても、時期が悪かったのが本当に残念。

4位のTATSUJINはちょっと差が開いてしまいました。スピーディーな展開と自機の強さなどがポイント。パワーアップなどがポンポン出てくるのもうれしいところ。ただ、敵がちょっと固めなのはマイナスポイントか。

5位から下は、あまり票数に差がつかなくなっていますが、とりあえずフェリオスが5位です。縦スクロールにオプション＋気合という要素が組みこまれていましたが、いま一歩。

6位のプラスアルファは最近では見られなくなった「隠し技」が多かったゲームでした。シューティングとしても良くまとまっています。

7位は唯一の3Dシューティングのナイトストライカー。この種のゲームは、ひたすら撃ちまくれるのが重要なポイントとなっています。

8位はコナミのサンダークロス。前年度、グラディウスIIでゲーメスト大賞とベストシューティング賞を取ったコナミは今年は不調で、唯一のシューティングがこれ。全体的に簡単という声が多かったようで。

9位はXマルチプライ。やはりアイレム。自機の性能に票が集まりました。しかし、イメージファイトと比較すると全体の難易度が適当ではなかったか？

10位はメタルホーク。システムIIの性能がうまく生かされたゲームです。

では読者の意見をご紹介。

エリア88・「バリバリのシューティングはこれでしょう。連射が気持ちいい」（埼玉県・庄司高広君）「難易度はこれくらいが丁度いい」（群馬県・安田光寛君）

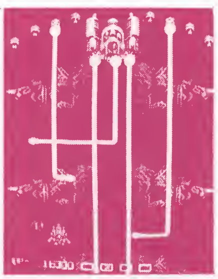
ダライアスII・「多彩なボスの攻撃が面白い」（北海道・高橋義満君）

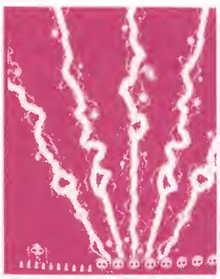
望まれるプレイしやすさ

さて、全体を見てみると「固い」というゲームが増えています。普通の連射で倒せるものならともかく、連射装置つきでやっと倒せるというものには閉口してしまいます。エリア88やダライアスIIなどはフォローされていますが、他のゲームではそうでないものがほとんど。また、これらのゲームはミスしてしまうと復活する時にさらに固くなってしまうという難点があります（これらを復活することにチャレンジする人もいますが…）。これらを改良してもらえれば、もう少しプレイしやすくなり、良い面が見えてくるんではないかと私は思うのですが…。

来年はグラディウスIII・R-TYPEII・鮫！鮫！鮫！・1941などの続編ものが続々登場するので激戦区となるでしょう

（悠理）

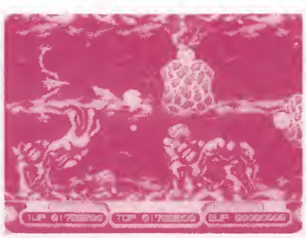

イメージファイト。かたい！

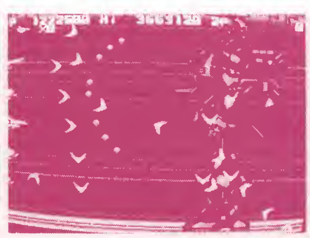

TATSUJIN。安地命！


フェリオス。内容か絵か…。


プラスアルファ。女の子かなあ。


おおーっ！これを忘れてはね。


Xマルチプライ。さすがですね。


サンダークロス。曲もいいしね。


うーむ。絵と曲がバッチリ！

ベストアクション賞

ストライダー飛竜がテトリスを抑えて堂々の1位

ベストアクション賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストライダー飛竜	カプコン	201
2	テトリス	セガ	124
3	ワルキューレの伝説	ナムコ	107
4	天地を喰らう	カプコン	61
5	クライムファイターズ	コナミ	52
6	大魔界村	カプコン	43
7	スプラッターハウス	ナムコ	39
8	ゲイングランド	セガ	31
9	ゴールデンアックス	セガ	30
10	スーパーモナコGP	セガ	26

※表内の得点数は総投票数を1,000に換算したものです。

ストライダー飛竜



すばらしい動きをみせてくれました。

ストライダーズ大躍進

数多くの強敵を抑えて、ストライダー飛竜が見事1位に選ばれたのは、大きなキャラクターが織りなす派手なアクション、メリハリのきいた面の構成にその多くを負っています。

あと、ビデオが発売されたというのも票をかせぐのに大きく貢献したはずです。

2位のテトリスですが、今ひとつ振わなかった様です。やはり、ベストアクション賞には、パズルゲームよりも本格的なアクションゲームの方を選ぶ読者の方が多かったという事でしょう。

3位はワルキューレの伝説です。このゲームはVGM、面の構成、キャラクター、全てにおいてすばらしいゲームでした。普段の年なら1位になったでしょうが、今年は良いゲームが沢山発売されたため、この順位になってしまいました。

4位は天地を喰らうです。

現在、韓国で大ヒットしているというこのゲーム。CPシステムの版権シリーズ大当たりといった所でしょう。

5位はクライムファイターズです。

やはり、それぞれの敵キャラクターの特徴、妙な味のあるリアルさ、そして4人同時にプレイする事が出来るアップライト版が出回ったこと—これが票をかせいだ理由でしょう。

レベルが高く個性派ぞろい

6位は大魔界村です。

表をご覧いただければ分かるように、CPシステムのゲームが上位に3つも入っています。

本当に出せば売れるという感じですね。

7位はスプラッターハウスです。最初このゲームを見た時は、オオッこのゲーム本当にナムコが作ったのか?と思ったものです。独特な雰囲気がありましたからね。

8位のゲイングランドは、はっきり言って残念でしたね。もっと上位に入って来てもおかしくないと思うのですが…。20人もの個性を持ったキャラクターが魅力的でした。

9位はゴールデンアックスです。面が短かく、案外クリアしやすいゲームでした。技も多彩で光っていましたね。

10位はスーパーモナコGPです。やはりドライブゲームは、アクションゲームには勝てなかった様です。7速までギアがあり、使いこなすまでが一苦労でした。

それにしても今年は良いゲームが豊作でしたね。

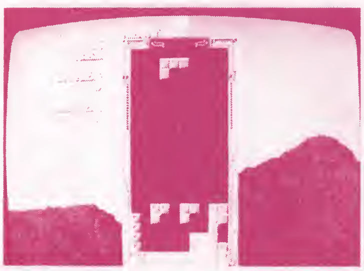
最後になりましたが、読者からの熱烈なメッセージをお伝えしましょう。

ストライダー飛竜・「アクション!!て感じがした。自由自在の飛竜に一票!」(宮崎県・谷口淳君)

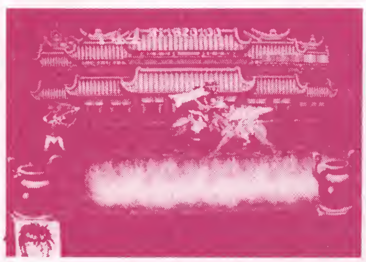
テトリス・「レベル9から10へのギャップがすてき♡」(神奈川県・粂　孝臣君)

ゴールデンアックス・「攻撃パターンの豊富なのが良い」(福島県・本田昌秀君)

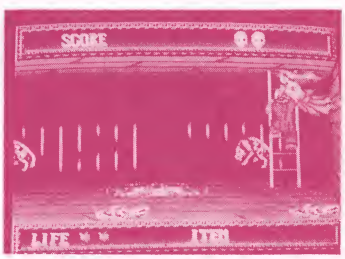
(バイオ)



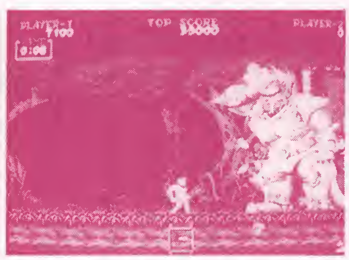
アクションもヒットの要因!



一所懸命動いていました。



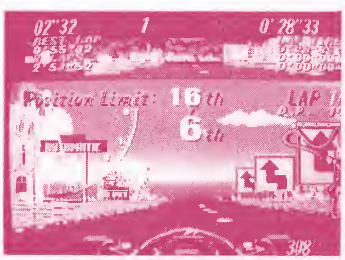
おどろおどろしい動きがグッド



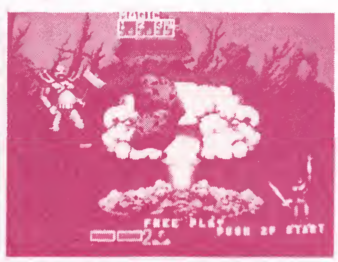
前作よりも動きが多くなった。



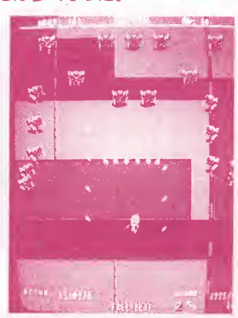
個性の多さはピカ一!!



腰が折れてしまいそうでした。



声と動きがマッチしてました。



ち密な動きが票を集めました。



動きがかわいかった。

ワルキューレ第1位獲得!!

残念！ズンタタV3ならず

ベストVGM賞



華麗なミュージックでプレーヤーを幻想の世界へと引きこんだワルキューレ

輝ける栄光の第1位は、圧倒的な支持率をもってワルキューレの伝説に決定いたしました。

あのシンフォニックな構成に涙した方も少なくなかったはずです。

全ての曲が、まるで1つのテーマを展開しているような統一感が耳にここち良かった。

支持者のご意見

「演出を意識した曲作りが良い」（福岡県　古賀貴寿君）

「SEだって良い…」（茨城県　床井康子さん）

ズンタタは惜しかったダラII2位

ゲームが世に出回ってからそんなに時間が経っていないのにこの人気は何者？と思わずにいられないダライアスIIが第2位。

ベスト10の中ではナイトストライカーと同じく、集計時点でアルバムが発売されていないのに…これでアルバムがもう少し早く発売されていたら…？と。ズンタタは惜しくも3連覇は逃しましたが、このハンデでこの結果はごりっぱ！ですね。

しかしダラIIはあのソニックシートもきてる、と思うのですが、どうでしょう？

「ツナ・サシミ！」（広島県　浜名進君）

「ズンタタは今日も元気」（埼玉県　三浦幸実君）

さて第3位はストライダー飛竜とナイトストライカー。まずは飛竜からまいりましょ。

他メーカーとは一風変わった音楽でプレイヤーを魅了してしまうアルフ・ライラ・ワ・ライラの作品です。飛竜も例にもれず、非和声和音を使用した背筋に響くような美しい曲です。

ただ音声を支持した方も多かったな。「Come　ひりう」（福島県　高田美奈さん）

「あまりにも場面の感じが出てる」（愛知県　志水達也君）

それでは同3位ナイトストライカー。個人的に述べさせてもらうと「シンクロとはこのゲームの画面と音楽の為に存在するぅ!!」と言っちゃうよ。…もっと台数がでていれば…アルバムがでていれば…といった言い訳はよしましょう。



SEもきてたダラII。ここの曲も人気高し



アレンジしてもノリがいい



メガテンの底力爆発!!



飛竜VSソロ。ストライダーおすすめの1カットってここはVGMコーナーだっての

「しぶすぎます」（三重県　三井直彦君）

「しみじみ…」（愛知県　広浜靖人君）

第5位はターボアウトラン。曲数こそ少ないものの、やはりSSTのハデなフュージョンに心踊らせた人も少なくなかったよーです。「やっぱこれがセガだよな」といった意見もちらほらと。

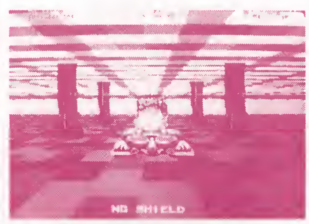
第6位はサンダークロス。コナミミュージックのかっこ良さは健在。パワーは充分、次回に期待だ。

第7位、スプラッターハウス。おどろおどろしい曲ばかりで画面にぴったり。

第8位、フェリオス。音声の支持率が圧倒的に高かった。しかし「スケベだ…」はないだろ。もーちょっと…ねえ。

第9位はメタルホーク。ゲーム中はほとんど聞こえないんだよね。コイツ。

第10位はテトリス。ゲームそのものの支持率の高さと、口ずさみやすい音楽が良かった。



工場面の音楽はまるでTVドラマのノリ！ナイトストライカー

さあ次回に向けてスタート

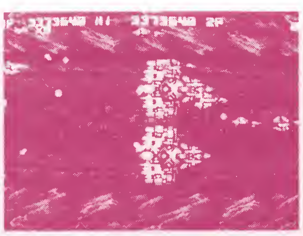
さあ、これでVGMのベスト10も決まったワケですが…どうだった？あなたの好きなVGMはランク・インされてたでしょーか。たとえランク外だとしても、めげずにね。

PCM音源（サンプリング）がしだいに普及してきた今、これからのハード面の課題はいかにしてクオリティを高めるか、いかにしてメモリを増やすかにかかっていると思うんです。ある意味では最強の音源ですからね。

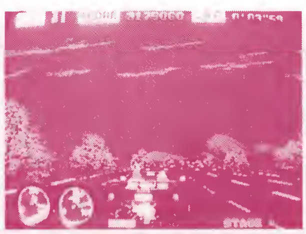
そうすると、作曲者としても音色を作る手間がはぶける分、曲作りに力をそそげますから…これからどんどん楽しくなりますね。各メーカーの皆さん、がんばって下さい。

しかし来年はどうなるでしょうか。見逃せませんね。それでは来年もあなたの1票、お待ちしてます。

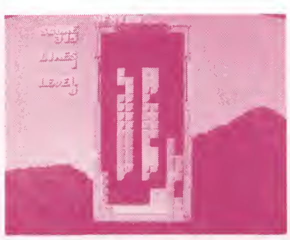
（武者涼太）



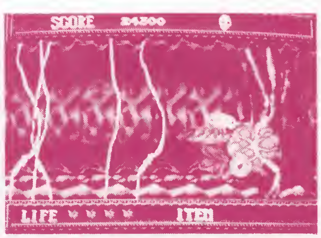
演出的にもグッドな音楽



ノリのいいVGMだった



音声合成を特集して欲しいゲームだね



最終面の曲が盛り上がる

ベストVGM賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ワルキューレの伝説	ナムコ	249
2	ダライアスII	タイトー	114
3	ストライダー飛竜	カプコン	59
3	ナイトストライカー	タイトー	59
5	ターボアウトラン	セガ	54
6	サンダークロス	コナミ	44
7	スプラッターハウス	ナムコ	43
8	フェリオス	ナムコ	36
9	メタルホーク	ナムコ	35
10	テトリス	セガ	29

※表内の得点数は総投票数を1,000に換算したものです。

ベストグラフィック賞

ダライアスII

(タイトー)

あなたの好きなゲームには、映像悪しきゲーム無し。やりたいゲームは数あれど、それらの基準はグラフィック!? 前とおんなじ見出しだが、ランクは違うぞ、当たり前!はて?



ラインスクロールで圧勝!!

さっさとランキング

ではランキングされた順をおって、何がこれだけ票を集めたのかを考えてみる事にしましょうか。

まず1位のダラII。票数を見てちょーだい。この差は何だ!?他が不調だったのか、それともこれ程まで差をつけるグラフィックだったのか…個人的には前者も後者もあると思います。そうでなければこれ程の差はつけられないんじゃないのかな、というのが理由だけど。

そして2位は大魔界村。ついでに5位がストライダー飛竜、10位にエリア88、次点で天地を喰らう、次々点にウィロー、そして前回の賞を覚えてるかな?1位はロストワールドだったよね。お判りと思うけど、全てカプコムCPシステムなのだ。

この結果は、少なくともそう考えさせずにはいられないというもの。

他に考えられるのは、大魔界村は前作の人気とそれなりの世界がにじみ出てる背景かな、スト飛は多すぎると言って良い程のアクションと個性的なキャラ、そして思いもかけない展開だと思う。エリ8についても、ゲームとしての人気(適度な難度?)と背景の美しさでしょうか。いずれにしてもCPシステムあってのグラフィックだね。

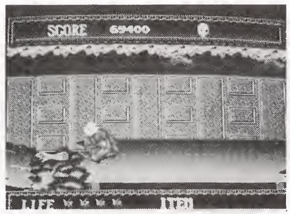
3位にはフェリオス。背景やボスなんかも確かに悪くはないんだけど、何と言ってもアルテミスでしょう…。いなめない事実だね。

4位は何とスプラッターハウス。完全にずっぽりハマった世界にあの展開、見る人はしっかり見てるという感じだね。ホラーファンには涙物だったでしょうね。僕はオバケは嫌だから先に行く。

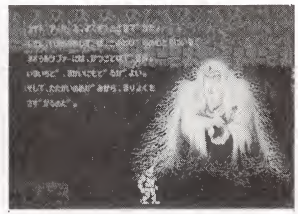
6位はナイトストライカー。これは正にグラフィックと演出という点で、実力での上がって来たと言えましょう。前回のサイバリオンの様な感じですね。きれい、美しい、という言葉こそあてはまるグラフィックだと思うな。

7位にウイニングラン、ついでに9位がスーパーモナコGP。あたかも自分がその場にいるかのごとき雰囲気をかもし出す点で、これらのコクピットタイプの自分の見えないレーシングゲームが票を集めたんだと思うんですが…。リアルな臨場感に徹したゲームがこうなったという感じであって、しかるべき票数じゃないかな。

8位、ワルキューレ。エリ8と同じ理由にキャラの魅力が加わって、ここまで来たと言っていいものか、とりあえず血統書付きのコミカルキャラだから、ランクインしてても当然と言えましょう。



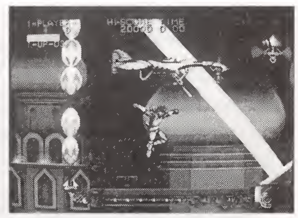
こういうグラフィックも又よし!



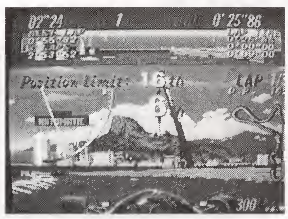
魔界村をしのぐグラフィック!



雰囲気造りではこれしかない!!



完全に「世界」ができてました



本物気分に酔いしれてしまいそう



ベクトルスキャンが進化して…

勝手な個人的感想だァ

個人的には大魔界村とスプラッタがよくがんばったな、と思ってます。

フェリオスは「あー、やっぱりぃ…判ってはいたけどね」というのが正直な感想。ウイニングランとモナコGPは「なる程、判って納得」という感じ。

10位以下を見ると、天地を喰らう、ウィロー、ファイネストアワー、X-マルチプライ、ゲイングランド、ターボアウトラン、イメージファイト、プラスアルファ、ドラゴンブリード、サンダークロスの順なんだけど……。天聖龍や達人、それにアクトフェンサーなどが入ってないのが個人的には気にかかるところ。

前回と同様、グラフィック部門の集計とはいっても無理がある様で、マジになっちゃダメなのかもしれないねぇ…。やっぱりお祭りの出し物的なノリでグバァーッとやるのが正しい楽しみ方かもしれないなぁ。

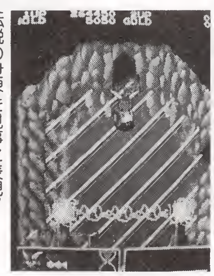
そういう点から見ると、ワルキューレはもっと上位に来ても良かったかもしれないね。果たして君の予想はどうだったかな?僕はカンペキに予想と違ってて、何をどう書いたらいいのか困っちゃいましたよ。

ま、そーいう訳でこーいう訳なんです。何はどうあれ投票してくれた人、どーもありがとうです。ぢゃ!

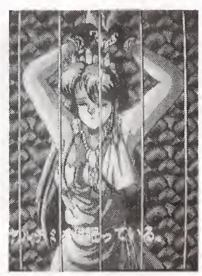
ちょちょっと待って!グラフィックに関しては、みなさんから沢山ご意見をいただいていますので、いくつかご紹介しましょう。

とくにないのでゲーメストの写真見て…ダラII(愛媛・島田君)。ありがち…。オメデトウ!!大魔界。(神奈川・倉橋くん)知ってたんか!? タイトルの目が好き!愛してます!!マルチプライ(京都・沼田君)げ――…以上。

(漢)



伝説の世界を見事に表現!!



雰囲気がでていました



原作に負けず劣らずがんばった

ベストグラフィック賞

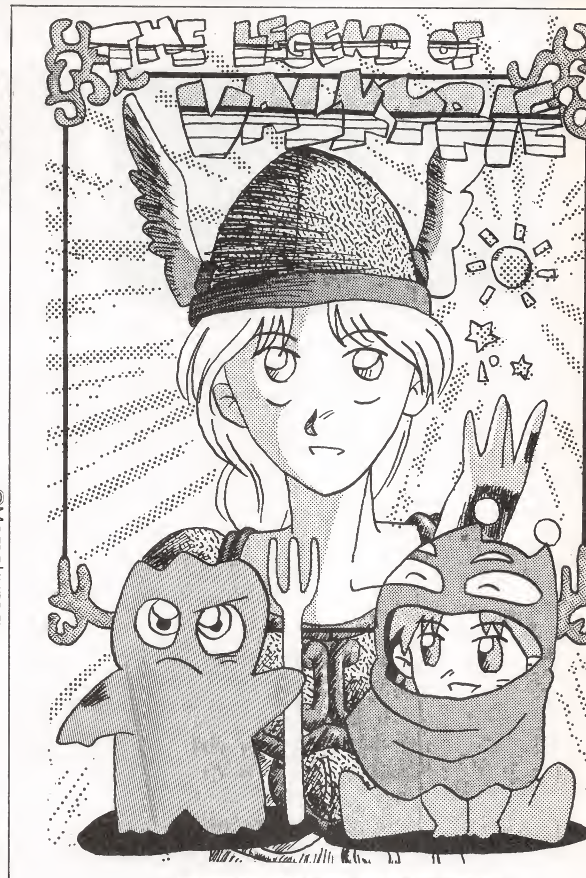
順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ダライアスII	タイトー	274
2	大魔界村	カプコン	76
3	フェリオス	ナムコ	64
4	スプラッターハウス	ナムコ	59
5	ストライダー飛竜	カプコン	57
6	ナイトストライカー	タイトー	50
7	ウイニングラン	ナムコ	47
8	ワルキューレの伝説	ナムコ	46
9	スーパーモナコGP	セガ	44
10	エリア88	カプコン	28

表内の得点数は総投票を1,000に換算したものです。

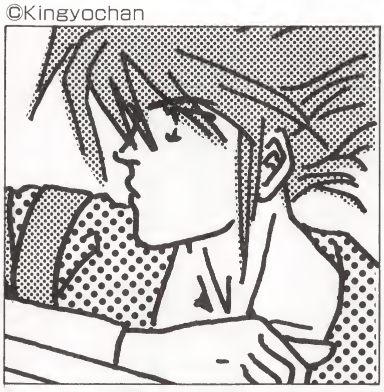
ベストキャラクター'89

1位 ワルキューレ

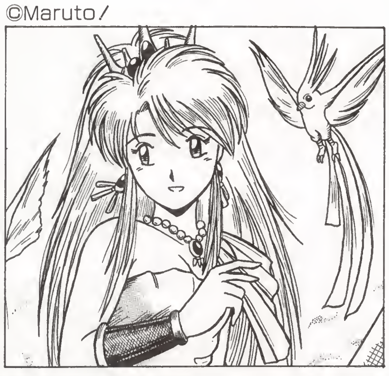
445票　（ワルキューレの伝説）



©Memekurage



©Kingyochan

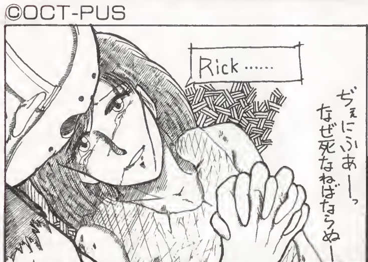


©Maruto／

3位 飛竜
205票

2位 アルテミス
215票

4位 サンドラ
137票



©OCT-PUS



©Kichintosuware

6位 赤ブロック
73票

7位 リック
60票

5位 おさる
123票

同率10位 ジェニファー
32票

10位 コアクマン
32票

9位 インターグレイ
35票

8位 シルバーホーク
42票

総評

今年のベストキャラクターはワルキューレ／ 強い強い。「うけねらい」などとケチをつける人もいるようですが、キャラの生き生きとした表情を見ていると、作り手の思い入れが伝わってきて、いいじゃありませんか。憧れと親しみを同時に持てる貴重なキャラです。

2位はこれまた女性のアルテミス。面クリアのデモに登場するだけでしたが、主役のアポロンが5票というのは何を意味するのか？（笑）

89年一番のヒーローは飛竜。これほど主人公らしい主人公も最近珍らしい。カプコンはヒーローづくりがすごく上手い。

4位のサンドラはともかく、5位のおさるというのは何なのか？今はただ、この票の重みをかみしめるとしましょう。

悲劇のカップル、リックとジェニファーには予想以上の支持が。ダラIIのシルバーホークに迫るいきおいのインターグレイにも注目。魅力的なキャラを生み出すのは容易ではないですが、これからも新しいキャラクターを登場させてほしいものです。

傾向としては、主役、それも使えるキャラに人気が集まる事。やはり、ゲームあってのキャラクターなのです。スペースの都合で主役部門・わき役部門等は発表できませんでしたが、自分で抽出してみて下さい。面白いですよ。（栗）

ベスト集団賞

1位	104	ブロック(テトリス)
2位	74	勇者達(ゲイングランド)
3位	65	外人部隊(エリア88)
4位	57	巨大戦艦艦隊(ダライアスII)
5位	55	変態集団(クライムファイターズ)
6位	52	劉備兄弟+1(天地を喰らう)
7位	14	ウロボロス(ストライダー飛竜)
8位	11	ヘルパー(大旋風)
9位	9	ワースタ野球団
10位	8	恐竜(原始島)

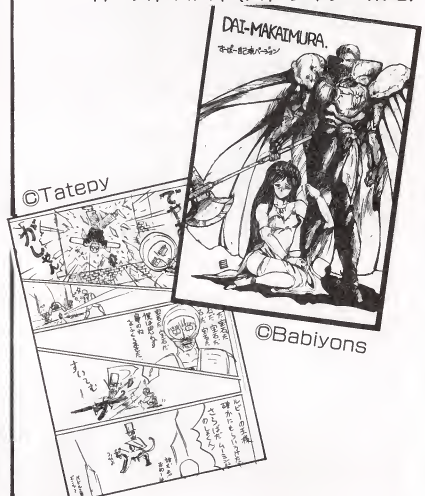
「集団」は、基本的に3人?以上であり、集団としての結びつきの強いものを読者の票を参考にこちらでまとめました。それぞれのメンバーへの票の合計と、集団への票が得票数となっています。

41位	10	キラーヒジア(ダライアスII)
〃	10	ソウルフルおばさん(DJ-BOY)
〃	10	トンマ(トンマ)
〃	10	使い魔(ロンパーズ)
45位	9	クラウド大佐(スカイアドベンチャー)
〃	〃	ピギーマン(スプラッターハウス)
〃	〃	フェラーリF189(ウィニングラン)
〃	〃	サイバー(ゲイングランド)
49位	8	関羽/劉備(天地を喰らう)
〃	〃	グレッグ(エリア88)
〃	〃	ウォーターナイト(ゲイングランド)
52位	7	トムキャット(エリア88)
〃	〃	ウィロー
〃	〃	デーモン小暮(DJボーイ)
〃	〃	女王(クライムファイターズ)
〃	〃	クレイジー(クライムファイターズ)
57位	6	ルミナ(ロンパーズ)


©SST-YOK

12位	31	ミッキー(エリア88)
13位	30	東風(ストライダー飛竜)
14位	29	セリア(プラスアルファ)
15位	28	アーサー(大魔界村)
〃	28	ティリス(ゴールデンアックス)
17位	27	プリティー(クライムファイターズ)
〃	26	風間 真(エリア88)
〃	26	モビちゃん(エリア88他)
20位	23	シグナス(ファイトネストアワー)

21位	21	趙雲(天地を喰らう)
21位	21	キノコ型オプション(飛竜)
23位	16	YAMATO(ダライアスII)
23位	16	張飛(天地を喰らう)
25位	15	グランドマスター(ストライダー飛竜)
〃	15	ひよこまんじゅう(フリップル)
〃	15	ロボキッド(アトミックロボキッド)
〃	15	ロボコップ(ロボコップ)
〃	15	バハムート(ドラゴンブリード)
30位	13	チャップ(ロンパーズ)
〃	13	ギリアスじーさん(ゴールデンアックス)
〃	13	ウロボロス(ストライダー飛竜)
〃	13	水色ブロック(テトリス)
〃	13	自機触手(X-マルチプライ)
35位	12	忍者(忍者龍剣伝)
〃	12	ピギーマン(スプラッターハウス)
〃	12	白怒火(未来忍者)
〃	12	マザーホーク(ダライアスII)
39位	11	ヘルパー(大旋風)
〃	11	ストロバヤ(ストライダー飛竜)



©Tatepy
©Babiyons

コメント!!



©Suekichi

ワルキューレ とにかく明るく元気でかあいい。髪がきれいだから。神の子なのに泳げないのがいい。イイ女の代表ではないか。

分身 はかない人生である…。

アルテミス 私はフェリオスをデモのためだけにやりました。(きっぱり)あの厳禁さも容姿の前にはエクボである。一番好み。

飛竜 カッコイイ/やはり男はこうでなければ。元気すぎる。けっこうもてそうな顔をしている。あこがれますね。しぶい//棒よみ。

おさる 可愛さあまって憎さ無限大。やっぱりさしみはこれにかぎるね。サルがいないテトリスなんて…。N社のバカ(ナムコではない)。バナナむかれるとやたら腹が立った。

赤ブロック 必要な時全然来なくて、いらない時にどんどん来る悪女のような人?だから。NEXTに出ると実にホッとする。テトリィース//これ1本で夫婦円満?

サンドラ ニクキュウがよい。使命感をカケラも感じさせないあの顔が好きです。

グランドマスター 彼の思想に感動した。ポリシーのある悪役//大口叩くわりに弱い。

女王様 こんな彼女がほしい。

クレイジー 単なるバカだが見てて面白い。

関羽 歴史上の人柄とボーナスの高さによる。あごひげが渋いダンディーな男。

ラムフォリンクス わざわざ後ろに飛んでお相手をしてくれるのが妙にかあいい。

シグナス こいつの走りは味があって好きだ。

呂布 まさに好敵手。強いし、意味無しの捨てゼリフがよい。

インターグレイ 変形がムリヤリ。1台欲しい。

ジェニファー 変身前もかわいいけど、変身後もキュート♡

ウニから落ちる人 かわいそうだぜ。

戦斧のシーフ こいつをどつく時はドキドキする…。悲鳴がよい。

ティリス・フレアー 胸がでかい。つい意味なしの歩行をしてしまう。スタイル抜群。

ビッグファイターのオペレーターの姉ちゃん 何を考えているのかな~と頭の中をのぞかれそうだが、印象が強かったので…。

使い魔 わざとほおずりさせている人が何人いるのやら。

ダートフォックスの友人の車 スタート後、必ず横にそれてきて巻き込んでくれる。

龍剣伝の忍者 ふくめんしてどうやってスシをくうのか。大和魂を見た。

クラウド大佐 大ボケ度三千//状況把握力のないおっさん…。おちゃめなおぢさま♡

YAMATO あの登場には涙が出ました。

マッドパピー 学校にそっくりさんがいる。足は遅い、ピストルは単射と取りえのない彼が好きです。顔が変態。

ギリアスじーさん ごろごろぐさ/はすてがたい。じじい元気。

©Chopper 卍


ヘルパー これほどけなげなキャラはいない。自爆編隊ヘルパーズ。戦友よ…。

ストロバヤ 単なるお情けです。何もいう事はありません。可愛想な奴…。こいつは転がるし、やられた時の顔も好き。たまには遊びに行ってあげよう//

ストライダー飛竜

ベスト演出賞

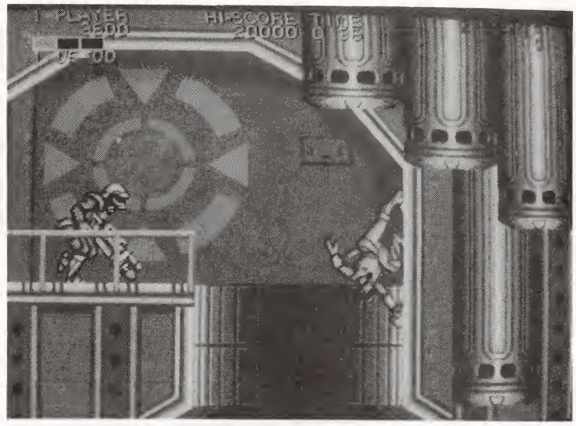
このゲームのためにこの賞がある!?

ベスト演出賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストライダー飛竜	カプコン	196
2	ワルキューレの伝説	ナムコ	164
3	スプラッターハウス	ナムコ	151
4	フェリオス	ナムコ	76
5	天地を喰らう	カプコン	39
6	ナイトストライカー	タイトー	38
7	ダライアスII	タイトー	35
8	エリア88	カプコン	31
9	大魔界村	カプコン	26
10	ウィロー	カプコン	22

表内の得点は総得票数を1,000に換算したものです。

前年度までは編集部特別賞として「ベストエンディング賞」がありましたが、エンディングはすべての人が見られるわけではないということ、また昨今のハード技術の進歩に伴うゲームにおける「演出」の存在に対応し、この様な部門を設定しました。



貴様らにそんな玩具は必要ない!!

目立った3作品

さて、「このゲームのために演出賞があるようなものだ」との意見が多かったストライダー飛竜、堂々の1位です。

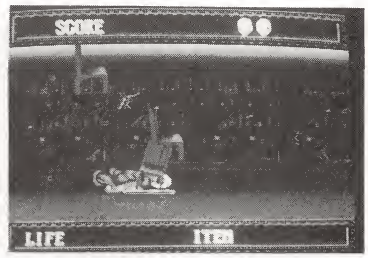
あたかも自分が広大な舞台で駆け回り、跳び、戦っているかのような躍動感。映画でも観ているような壮大で迫力一杯のストーリー展開。超人的な強さと身のこなしで単身巨大メカや罠、暗殺者達を斬り進んでいく特A級諜報員・飛竜、そして地表を焼き尽くし、自ら新たな“神”とならんとしたグランドマスター。

グラフィック以前に、その豪快でひたすらに“カッコいい”イメージに圧倒されてしまいます。そして、その世界を支えているのが緻密に書き込まれたグラフィック・リアルなキャラクターの動きと音楽であることはいうまでもありません。

ドラマが感じられる。（愛知県・成田和之君）多少強引な展開だが、内容がしっかりしてる（広島県・戸田浩平君）

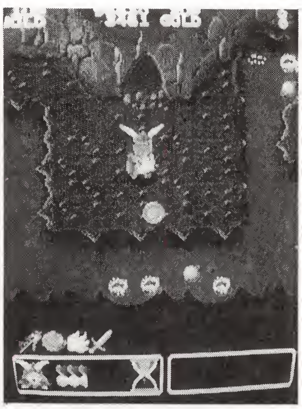
2位は、ワルキューレの伝説。プレイヤーがジャンプするだけで地面が遠くなったり近くなったりする感覚的な演出も効果的でしたが、事あるごとに実に多彩な表情を見せてくれるプレーヤーキャラが、このゲームの大きな魅力でした。くるくると元気に動くワルキューレや、サンドラのとぼけた顔を見ているだけで楽しめたのではないかな?

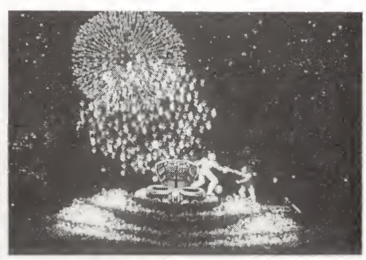
そして、ストーリーの流れに沿って変わっていく舞台と一本スジの通った世界観。エンディングは、涙なくしては見られない！人を幸福にすれば、また傷付けもする宝物は、

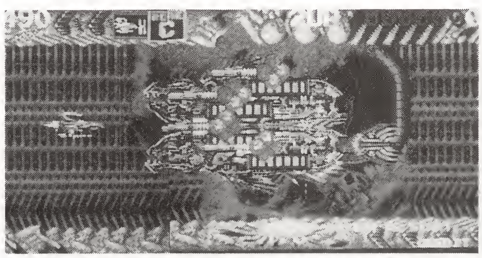


サンキュウ・グッバイ


ラリャ～リャリャリャリャ!!

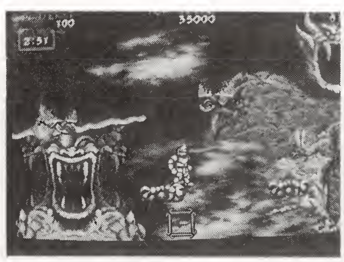

強情なガキだ、バシバシ!!

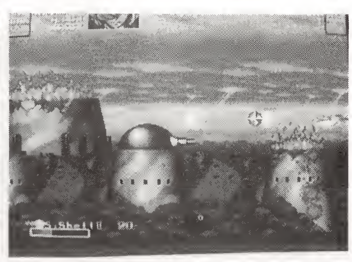

スタンバイレディ?


アジヒラーキ


さわらないで!!


君は星だ、輝く太陽だ!!


アヒルにな～れ～


もうここには帰らない

皆さんの心にあったんですね。音楽もまた実に良かった。

さて、3位はいよいよのスプラッターハウス！このゲームも、まさに演出のためのゲーム。グラフィック・音楽すべてがひたすら魂の闇の部分に訴え掛けてくる。恐怖を一途に追求したいさぎよさに、一年近く前のゲームでありながら熱狂的な支持者を得たようです。

本当に怖いゲームだった。（愛知県・しわよせ仮面君）

やったぜクリアー!!ガシャン（シャンデリア）…（北海道・遠藤大介君）効果音がいい!!（北海道・西嶋靖智君）あの結末を誰が予想しただろう…。（福井県・斉藤武洋君）

以下順に、フェリオスは回転拡大機能の威力と女の子のグラフィック、天地を喰らうは実際には一番難しい「本物っぽい」グラフィックの再現とカプコンお得意の男性ヒーローの活かしかたが支持の理由でしょう。

ナイトストライカーとダライアス2。両方ともシューティングでありながら、前者は夜の大都市の雰囲気や最終面の変形、後者はひたすらに派手な敵ボスなどのグラフィックと動きがプレイヤーの心をつかみました。

演出も魅力の一部

こうして見てくると「演出」も一つのエンターテイメントであるビデオゲームにおける少なからぬ魅力の一部となってきている事がわかります。もちろん、肝心のゲームそのものとのバランスがとれていてこその演出であるわけですが。

他、選外ではヘビーユニットの独特の雰囲気、ウイニングランのクリアデモのカット割り、ファイネストアワーの操縦感覚、アイレムのデザインセンスやクライムファイターズの洗練された洒落っ気、ゲイングランド・クラックダウンの渋い演出などが目にとまりました。

最後に、忍者龍剣伝のあの異様で迫力のあるセンスになにか賞をあげてもよいのでは？という意見も編集部内であったことを記して、おわりにしましょう。

（栗）

ゲーメスト編集部特別賞



ゲイングランド。戦略的要素がいいね



イメージファイト。熱かった

- ゲイングランド（セガ）
- イメージファイト（アイレム）
- ウイニングラン（ナムコ）
- スーパーモナコGP（セガ）

試行錯誤、ゲーマーへの挑戦、

未来への一歩、究極のゲームへ…

そんな要素を持つゲームを見逃してはならない！

やはり賞に選ばれたゲームは、部門別であってもバランスのとれているものでなければ受賞できるものではない。

一目見て印象の強いもの、前作が人気があり、その延長上に位置するもの、そんなゲームが読者達を裏切ることがなければ受賞する上で最有力になるのは当然といえよう。

そんな中で、新しい試みを敢然と実行したゲームがいくつかある。新しい試みというものはなかなか受け入れられないものであるが、あえてそれに挑戦し、しかも高水準の質の高さを維持したゲームに編集部としてスポットをあて選ばせていただくこととした。

前年度はベストエンディング賞、フロンティアスピリッツ賞など、特別賞の中でいくつか賞が存在していたが、今年は編集部特別賞で統一。

選ばれたのが以下の4ゲームである。

ゲイングランド（セガ）

最近の大画面モニターブームで、旧来のシステムではキャラクターなどに粗が出て、不快感があった。

そんな中、各社とも高解像度に耐えうるシステムを開発、ゲームを送り出している。もちろんセガもこの流れに早くから対応、数々のヒットゲームを出してきた。

大きな画面の中を、小さなキャラクターがひょこひょこと歩きまわる、スクロールをしないのにこんなにも広いものかと、高解像度モニターの力を実感した人も多いだろう。

さらに、編集部特別賞に価する要素としてあげたのは戦略性にとんでいる点である。

全く個性の違う20人のキャラクターを助け増やしつつ、状況に応じ、キャラを選び、ゲームを展開していく。そのすぐれた戦略性。これが高く評価された。

イメージファイト（アイレム）

あの難しさが、かなり投票数に響いたのでは。

アイレムのシューティングといえば、新しい試みが行なわれるので、ショーで出展されると人の山ができる。その期待を裏切ることなく、自機のスピードを自由に操る、ポッドをとばす、バックファイヤーでダメージを与えるなど、新しいアイデアだらけ。

これだけの要素があれば受賞理由になるのだが、更に追いうちをかけたのが、開発者からゲーマー達へ挑戦というゲームでもあったからだ。

その挑戦を受けて立って、超ハマったプレイヤーたちも多かったはずだ。

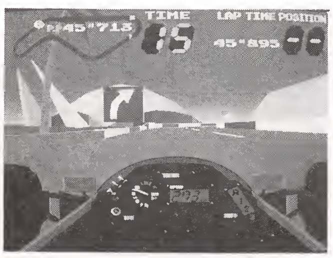
ウイニングラン（ナムコ）

体感系のものからも編集部特別賞を選ぼうということで、数ある中から多数決を行なった結果、同数でこのウイニングランと、次のスーパーモナコGPに決まった。

ウイニングランと言えば、ポリゴナイザーシステム使用で、実車と変わらない走行が楽しめるゲームであった。

実車に近い関係で、ゲームというよりは、シミュレーターと言った方が正しいのではないかと思うほどシビアにできていた。そのため、操作が難しくなってしまったのが残念。

未来を見越して全く新しいシステムを開発、CGの世界をゲームにとり入れたというところを高く評価したい。



ウイニングラン。すごい!!

スーパーモナコGP（セガ）

やはり体感ゲームと言えばセガ。今まで数多くこの系統のゲームを送り出してきた。

その最新作がこのスーパーモナコGPである。

セガは今まで色々な工夫により、プレイする人に体感というものを実感させてきた。このゲームもそれにもれず、新しい工夫がプレイヤーの心をつかんだものと思う。

新しいシステム「エアドライブ」が受賞の要因であろう。エアコンプレッサーによって瞬発的な体感をさせる。それに、時代の流れを確実に把握しながらゲームをつくっている。セガの姿勢も評価したい。

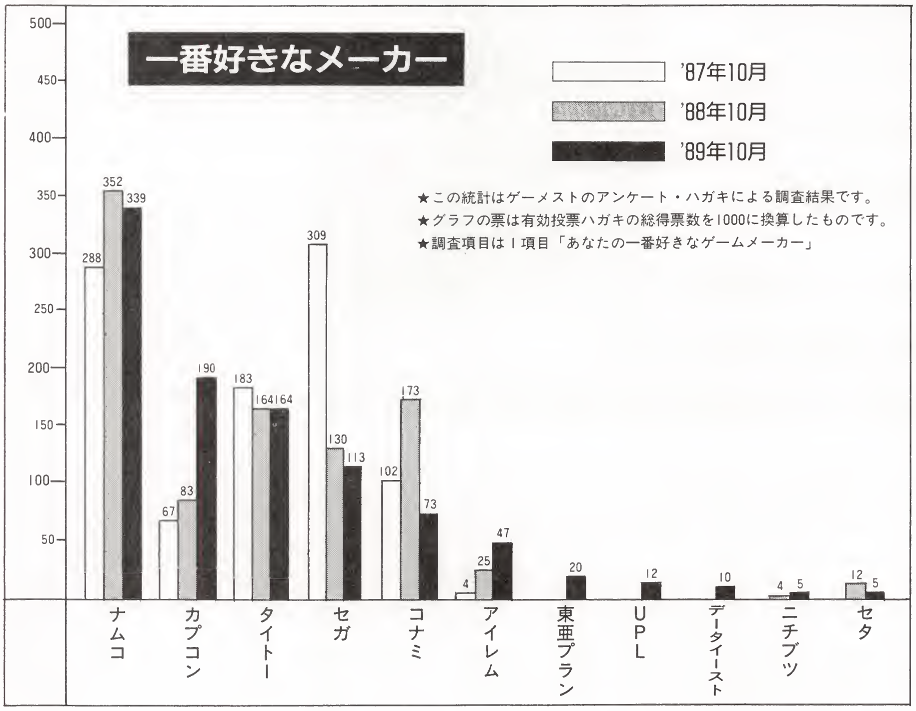
（ずるずる）



スーパーモナコGP。ナイス

読者が選んだ 好きなゲームメーカー

1位は2年連続ナムコ CPシリーズ好調の波にのってカプコン大躍進



早くも3回目となったゲーメスト大賞。好きなゲームメーカーの集計も3回目となって、ようやく統計としての見方ができるようになってきました。

高い安定度ナムコ人気

1位は2年連続となったナムコ。票数も昨年とほぼ同じで、高い所で安定しています。

ゲーム的にもベストゲーム2位のワルキューレの伝説が入っており、しかもいかにもナムコと言ったキャラクターゲームですから、これだけでも好きなメーカーのトップになってもおかしくありません。

さらに自社のロケーション(店の事、キャロットなど)展開もあいかわらず(良い意味で)ナムコらしさが前面に出ていますし、他のメーカーの良いゲームも多く入っていました。

自社ロケがあるメーカーはロケによってメーカーをプレイヤーに売り込めますから、強いのは当り前。と言ってしまえばそれまでですが、それでもやり方一つでナムコの様に、プレイヤーを強く引き付ける事が出来る、という事です。他の自社ロケがあるメーカー(主にタイトー、セガ)に解ってほしいですね。

大躍進の2位カプコン

毎年着実に票を集めて来たカプコンですが、今年になって一気にそのパワーを全開して堂々の2位です。

前年度のこの欄で、私は「CPシステムをどんどん出せばさらに上昇…」などと言いましたが、カプコンはすごかった。今年に入ってからCPシステムのゲームを、これでもかこれでもかとばかりに発表して来て、予想をはるかに上回る人気を得ました。

読者の期待をハガキで一部紹介しましょう。

今年はカプコンのゲームばかりしてた。(北海道・森脇誠君)。CPシステムがでてからのカプコンは一味ちがう。(埼玉県・豊田英明君)。

ベストゲームの10位までにCPのゲームが4つも入っているという事は、昨年のコナミの場合(ほとんどグラIIの票)とはやや違っている様です。良いゲームを出せばそのメーカーが注目されるのは同じとしても、それがシステムの良さで得られた、という所も少なからずあるからです。

そのシステムで出したゲームが良ければ、プレイヤーは次にそのシステムで作られるゲームに期待します。そしてそれが期待通りであれば、そのシステム、ひいてはそれを作ったメーカーに対してさらに期待を持つ様になり、プレイヤーはメーカーに注目するのです。

さらに、こういった人気の上がり方というのは、一つのゲームだけで上ったのではありませんから、一気に落ちるという事はありません。

さらにカプコンは、映画やコミックとのタイアップといった新しいゲーム展開にも力を入れていますし、どんどん期待が高まります。

ただ、CPシステムにも限界はあるでしょうし、他のメーカーもだんだん力を入れて来るでしょう。そうなった時にどうなるか?カプコンのことだからすでに次なる作戦を始めているかもしれません。

あいかわらずのタイトー

またしても3位のタイトー。票数まで昨年と同じというのもおもしろいですね。

中間位置での安定といった所です。ゲームも3画面(2画面もありますが)第3弾のダライアスII、ナイトストライカーと、筐体もので2つベスト10入りがあります。

テーブルタイプのゲームが今一つだったのを、この2台でカバーしているといった所でしょうか。

ただ、ベスト3にくい込んだダライアスIIがなかったらもっと票が落ちていたのは確実で、発表した時期がギリギリ(この場合、ある程度やり込む時間の事を考えて)間に合ったのは大きいものがあります。もう少し早く出ていればさらに上位になったかもしれません。

また、あの3画面筐体は、直接タイトーというイメージにつながるものがありますから、ダラIIに票を入れた人は、好きなメーカーもタイトーと書く人が多かった様です。

ロケについては、こちらもあいかわらず(これはあまり良くない意味で)で、今ひとつタイトーらしい店、という感じにはならない気がします。

キャラクターやロゴマークさえ新しくすれば良いのではないという事を考えてもらいたいものです。

体感ゲームを期待セガ

セガも昨年と同じく4位。やはり体感ゲームのあきからか票数を落としています。

自社ロケで、世界ゲーム大会のような事もやっていますが、やはりセガと言えば体感ゲームで、その出来によってメーカー人気が左右されてしまうのはしかたのない事です。

テーブルタイプのゲームでゲイングランドが5位に入っているのが一条の光明です。

また、ベスト10のテトリスがゲーム=メーカーとはならなかったのも痛い所です。

あれだけあらゆる店に入っているとメーカー色が出ませんし、ゲーム自体もセガで作った訳でもないので、テトリス=セガとはならなかったのでしょう。しかしテトリスを一般に広めた功績は大きいと思います。

復活に期待コナミ

5位はコナミ。昨年のグラII以後ヒットと呼べるゲームが出ていないのが最大の原因でしょう。

クォースも、グラIIIも間に合わなかったのも大きいと思います。

人気ゲームが出なければ落ちるのを見事に証明してしまいました。

上位5社はまず決まって様ですが、下の方は消えるメーカーもあります。

またメーカー人気はやはりゲームですが、ナムコなどを見るとそうとばかりも言えないかもしれません。テトリスの事もありますしね。

メーカーのプレイヤーに対するアピールも必要になって来ているかもしれません。

(C・C)

決定!! 第3回'89 読者が選ぶ ゲーメスト大賞

この1年間のヒットゲームベストテンを12ヵ月分合計して集計したものがこの表です。ただし、途中から「プレイヤー人気」と「インカム」の部門に分けましたので、その分についてはそれぞれのポイントをたして2で割ったものをそれまでのポイントにプラスしたものがトータル得点になっています。

やはりテトリス

年間ヒットゲームNo.1はやはりテトリスです。このゲームに関してはもう言うことはないでしょう。ヒットゲーム初登場以外はすべて1位の座を守り、トータル得点は驚異の8166ポイントです。昨年の年間ヒットゲームNo.1のアフターバーナー（II）のトータルポイントが3503ポイントと比較すると2倍も差があります。これから先も他に強力なゲームが登場しない限りテトリスの独走は続くでしょう。

No.2はイメージファイト。年間を通して集計する年間ヒットゲームではテーブルゲームはやや不利なのですが、それらの逆境を乗りこえての2位は立派でしょう。

ドライブゲーム強し ベスト10中5機種

No.3はパワードリフト。この集計中ではすでに登場していて少し不利でしたが、大型体感ゲームということで長持ちしました。

これ以外にも大型筐体ゲームはかなり上位にくいこんでいて、アウトラン（23位）アフターバーナー（51位）・スーパーハンガオン（70位）・ダライアス（72位）・コンチネンタルサーカス（89位）など、2年前のゲームでも通用しているところからもわかると思います。

4位のウイニングランもその例に漏れず、F1ブームにも便乗できてポイントを稼ぎました。

5位と7位にはCPシステムの天地を喰らうと大魔界村が入っています。大魔界村は一部のオペレーターに不評だったようですが、結果を見れば好評だった天地を喰らうと並んでいるのがおもしろい所ですね。

また、スーパーモナコGP（6位）・エリア88（14位）・フラッシュポイント（15位）などは、時期的に新しく集計期間が短いため非常に不利だったのですが、上位にくいこんでいる点も見逃がせません。

最後に、プレイヤー人気とインカム部門のベストテンを表にしておきます。プレイヤー人気部門がテーブル中心なのに比べて、インカム部門は大型筐体のドライブゲーム中心なのがはっきりとわかりますね。

（A→Z）

インカム部門ベストテン

（'89年3月号～'90年1月号）

順位	得点	ゲーム名	メーカー名
1	8,298	テトリス	セガ
2	2,136	ウイニングラン	ナムコ
3	1,724	スーパーモナコGP	セガ
4	1,632	パワードリフト	セガ
5	1,569	イメージファイト	アイレム
6	1,563	ファイナルラップ	ナムコ
7	1,527	天地を喰らう	カプコン
8	1,354	大魔界村	カプコン
9	1,328	ターボアウトラン	セガ
10	1,248	チェイスHQ	タイトー

プレイヤー人気部門ベストテン

（'89年3月号～'90年1月号）

順位	得点	ゲーム名	メーカー名
1	8,034	テトリス	セガ
2	2,030	イメージファイト	アイレム
3	1,724	大魔界村	カプコン
4	1,633	天地を喰らう	カプコン
5	1,624	ウイニングラン	ナムコ
6	1,563	パワードリフト	セガ
7	1,475	ワルキューレの伝説	ナムコ
8	1,456	ゲイングランド	セガ
9	1,432	スーパーモナコGP	セガ
10	1,236	エリア88	カプコン

'89年間ベストヒットゲーム100

勢揃い

——1989年2月号～1990年1月号（調査期間—'88年11月～'89年10月）——

年間ヒットゲームベスト100

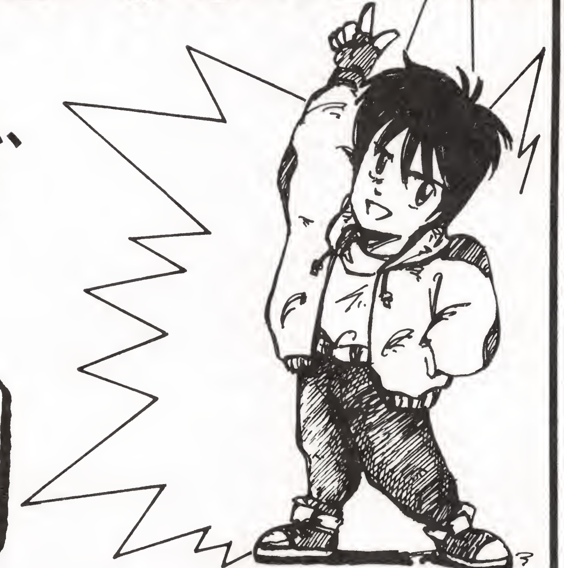
順位	ゲーム名	得点	メーカー名	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	テトリス	8,166	セガ	51	アフターバーナーII	311	セガ
2	イメージファイト	2,305	アイレム	52	ハードドライビング	305	セガ・ナムコ/アタリ
3	パワードリフト	1,949	セガ	53	ドンドコドン	303	タイトー
4	ウイニングラン	1,880	ナムコ	54	ロンパーズ	302	ナムコ
5	天地を喰らう	1,580	カプコン	54	ダートフォックス	302	ナムコ
6	スーパーモナコGP	1,578	セガ	56	脱獄	299	SNK
7	大魔界村	1,539	カプコン	57	ロストワールド	292	カプコン
8	ファイナルラップ	1,393	ナムコ	58	サイバリオン	279	タイトー
9	ワールドスタジアム	1,267	ナムコ	59	ファイティングファンタジー	272	データイースト
10	チェイスH.Q.	1,257	タイトー	60	未来忍者	269	ナムコ
11	ワルキューレの伝説	1,255	ナムコ	61	ブラストオフ	259	ナムコ
12	ゲイングランド	1,197	セガ	62	トップランディング	252	タイトー
13	ターボアウトラン	1,178	セガ	63	ストリートファイター	232	カプコン
14	エリア88	1,096	カプコン	64	ファイナルブロー	220	タイトー
15	フラッシュポイント	965	セガ	65	ナイトストライカー	218	タイトー
16	TATSUJIN	913	タイトー/東亜プラン	65	原始島	218	SNK
17	メタルホーク	900	ナムコ	67	クォース	207	コナミ
18	ゴールデンアックス	891	セガ	68	マスターオブウエポン	206	タイトー
19	ワールドスタジアム'89	879	ナムコ	69	フェイスオフ	196	ナムコ
20	フェリオス	804	ナムコ	70	スーパーハングオン	188	セガ
21	ウィロー	786	カプコン	71	アクトフェンサー	179	データイースト
22	ストライダー飛竜	779	カプコン	72	ダライアス	176	タイトー
23	アウトラン	772	セガ	73	ファイネストアワー	171	ナムコ
24	オペレーションサンダーボルト	757	タイトー	74	ゼロウイング	168	東亜プラン
25	クライムファイターズ	751	コナミ	75	ストリートスマート	164	SNK
26	スプラッターハウス	706	ナムコ	76	ギャラクシーフォースII	138	セガ
27	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	635	セガ	77	ヘビーユニット	135	タイトー/カネコ
28	上海II	597	サン電子	78	ワールドコート	134	ナムコ
29	ヴォルフィード	586	タイトー	79	ワールドカップ'90	132	テクモ
30	ロボコップ	551	データイースト	80	ファイティングホーク	130	タイトー
31	グラディウスII	518	コナミ	81	上海	127	サン電子
32	忍者龍剣伝	504	テクモ	82	ヘルファイヤー	126	東亜プラン
33	Xマルチプライ	496	アイレム	83	ダブルドラゴンII	122	テクノスジャパン
34	レッスルウォー	485	セガ	84	最後の忍道	106	アイレム
35	ドラゴンブリード	479	アイレム	85	スーパーマン	104	タイトー
36	サンダークロス	477	コナミ	85	ワイルドファング	104	テクモ
37	レジェンドオブヒーロートンマ	471	アイレム	87	フリップル	101	タイトー
38	クラックダウン	452	セガ	88	スクランブルスピリッツ	98	セガ
39	オーダイン	431	ナムコ	89	コンチネンタルサーカス	96	タイトー
40	大旋風	429	タイトー/東亜プラン	90	タスクフォースハリアー	92	UPL
40	四川省	429	タムテックス	91	ギャングウォーズ	82	SNK
42	スーパーバレーボール	427	ビデオシステム	92	スカイアドベンチャー	79	SNK
43	天聖龍	398	ジャレコ	93	ドカベン	78	カプコン
44	ダライアスII	365	タイトー	93	ニンジャウォーリアーズ	78	タイトー
45	WWFスーパースターズ	349	テクノスジャパン	95	ロボキッド	71	UPL
46	チャンピオンレスラー	338	タイトー	96	ワールドカップ	66	テクモ(テーカン)
47	ハードパンチャー	332	コナミ	97	DJボーイ	64	セガ/カネコ
48	オメガファイター	330	UPL	97	ESWAT	64	セガ
49	モンスターレア	328	セガ/ウエストン	99	カプコンボーリング	60	カプコン
50	ブラスアルファ	312	ジャレコ	99	タフターフ	60	セガ/サン電子

注1） 本誌「ヒットゲームBEST10」欄において、毎月全国の約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートをいただいております。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として計算。本票はその12ケ月分（'88年11月～'89年10月）の合計です。なお、この票では麻雀ゲームとピンボールは集計されておりません。

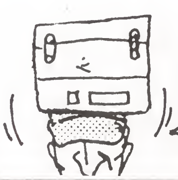
注2） '89年3月号からプレイヤー人気部門とインカム部門に分けましたので、これらの総得点は両部門を合計し2で割って'89年2月号の得点に加算しました。

注3） 毎月集計店数に変動（70～90店）があるので、100店分の得点に換算しなおしております。

行かずにおれない



●近くの店にまだ入ってないゲーム、なくなってしまったゲーム。ここに来れば会えるかもしれない！"通"の選んだ150台が君を待っている。



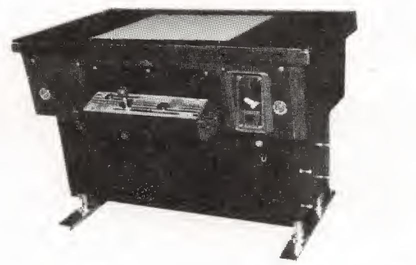
輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



テーブルTVゲーム機

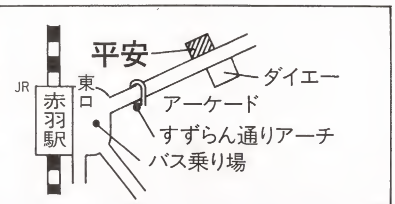
格安販売!



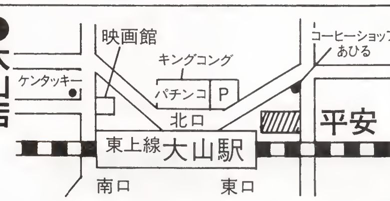
●14インチ　15,000円より
●18インチ　40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板　5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。

●赤羽店



●大山店



ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにして下さいね。

テクナート大冬休みセール

◎あのテクナートがあなたに贈るゲーム基板大バーゲン!!
◎数量限定、早い者勝ちどす!!

(例)

☆グラディウスII……¥50,000	☆ヘビーユニット……¥25,000	☆リアル麻雀……¥3,000
☆銀河任侠伝……¥15,000	☆ファイネストアワーロム……¥30,000	☆美女っ子学園……¥5,000
☆飛翔鮫……¥20,000	☆バーニングフォースロム……¥38,000	☆お雀子館……¥5,000
☆ドルアーガの塔……¥18,000	☆妖魔忍法帖……¥15,000	☆カメラ小僧……¥15,000

……その他店頭でも続々発表中!!

◎期間中12/10〜1/8に1万円以上お買上げの方には、ゲームグッズをもれなくプレゼント。さらに店頭でお買い上げの方にはスピードくじ、通販の方には、抽選で豪華景品が当ります!!

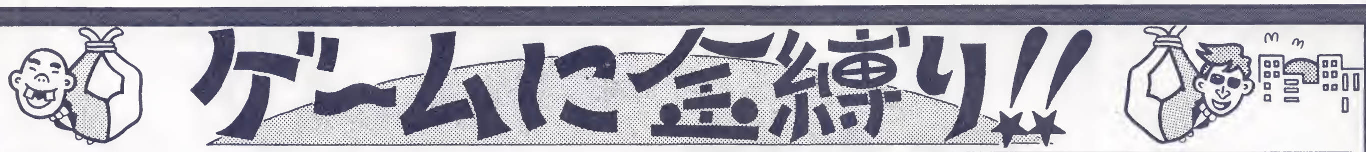
1等	18インチ高画質モニター	5名
2等	QC−1	10名
3等	テクナート1万円割引券	30名
4等	ゲームグッズ	100名

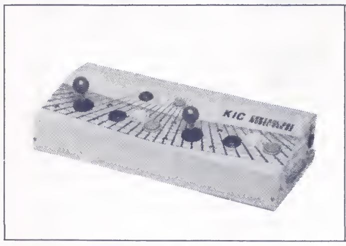
今年の冬休みはテクナートへ直行だ!!

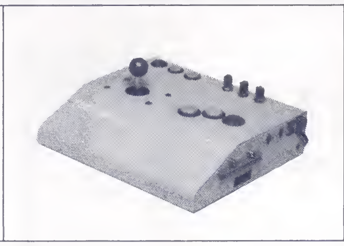
☆広告漫画原稿募集!! キミも第2の石川次郎になろう!!

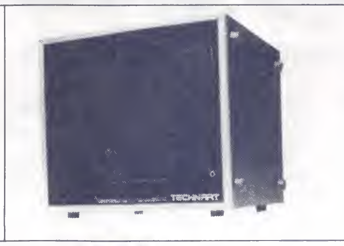
テクナートでは読者の方々から広告用の漫画原稿を募集します。ジャンル・内容は問いません。但し、漫画の中のどこかにテクナートをアピールする表現を入れてください。例としては、ゲーメスト12月号以前のテクナートの広告を参考にしてください。採用された方には、賞金20,000円。さらに年間最優秀作品には大賞100,000円を贈呈します。〆切りは毎月末日、発表はその次の号の本誌誌上で行います。なお応募原稿は返却致しません。投稿規定/プロアマ問わず、ケント紙にスミか黒インクで、サイズはたて13cmよこ19cmのオリジナル作品に限ります。原稿は折れないようにボール紙などで補強して送ってください。送り先は〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20コア日本橋2F テクナートGM漫画原稿係まで

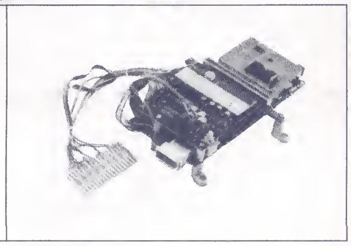
たくさんのご応募お待ちしてます!!











コントロールBOX(ニュータイプ)

さらにバージョンアップしました/
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま!!

Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000

QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800(21ピンケーブル付き)

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

FCマスター

ファミコンを完全RGB化/ 超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800(キット)¥24,800(完成品)。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。



DOHJINコーナー

没を出すのはつらいけど、紙面に限りがある以上、全てを載せるわけにはいかないのだ。理解を願う今日この頃。

担当　APAPA

投稿規定

まず同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送って欲しい。本のPRも書いてくれると嬉しいな。

伝言板には、同人誌の広告、特徴をアピールしたサークルの勧誘などを。伝言板の締切は1月20日必着。掲載は4月号だよ。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年令の他に、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡の為に）お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。返事出せなくてゴメンね!!

（APAPA）

同★人★誌★紹★介

GRAPHIC MUSEUM



我楽多カンパニーズ発行、B6版64頁コピー、表紙特殊紙。

攻略は絶対やらないマンガ同人系の本、とのことで、内容はマンガ、4コマがメイン。コピー版は売り切れたので、オフセット版を作って販売するそーです。

通販可。62円切手同封でまずは問い合わせを。次号以降の執筆者募集中。

（〒379-22　群馬県佐波郡赤堀町西久保275-8　田中方　EX-S-T[2]）

ゲームの殿堂 Vol. II



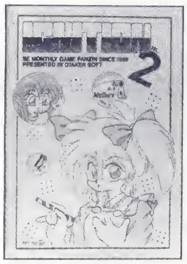
GMP発行、A5版84頁オフ、表紙2色。

アーケードゲームをメインに、マンガ、イラスト、4コマ、フリートークともりだくさん、メンバーのゲームへの情熱のあふれる1冊。先着200名に13×18cmのシール付。

通販可。送料込みで700円だが、チラシを送るので、まずは62円切手同封で問い合わせを。

（〒094　北海道紋別市緑町4丁目7-4　川村真理）

IGNITION Vol. 2

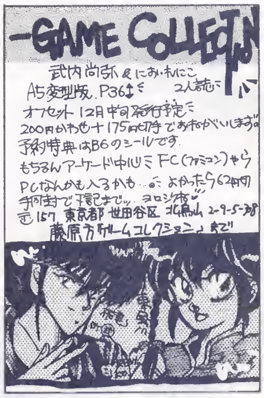


IGNITION密造本部発行、A5版36頁コピー、表紙特殊紙。

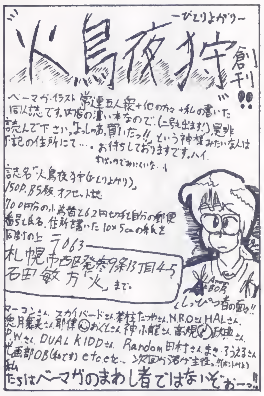
11月号で紹介したイグニッションの第2号。巻頭は東京のAMショーの記事。その他スーパースターズの攻略や、ワルキューレの稼ぎ、D&D入門などで構成。

「2号も載ったら殆どサギと

伝言板









☆ライター募集／ 今のゲームに対して意見、不満のある方、これから始める同人誌『ベストオピニオン』に参加しませんか。案内書を送りますので、返信用封筒同封で連絡を。（〒613 京都府佐山郵便局止めBO創刊準備室）

☆当サークル『GML』では、全国の男女会員を募集しています。内容はアーケードゲームを中心とした各種ゲームとアニメ、RPG等。興味を持たれた方は62円切手同封で。（〒819-11 福岡県糸島郡前原町大字有田725-16 権藤方『GML』係）

思うゲーム同人誌、イグニッションVol．2。それでも読みたいという、神をも恐れぬような勇気ある人は御連絡を」

通販可。送料込み300円無記名小為替＋41円切手、もしくは70円以下の切手350円分で。（〒851-01 長崎市界町243 Kハイツ203号 原 浩司方『IGNITION密造本部』）

KONAMiko Theater



粉美湖個人誌、B6版30頁コピー。

イラスト集＋ゲームミュージックのトーク本。まだまだ発展途上の絵ではあるが、彼の絵はなんとなくほのぼのした味がある。

通販可。150円無記名小為替＋175円切手で。（〒813 福岡市東区青葉7丁目46-79 真鍋 元）

FREE TALK STATION Vol．9、10





MTF趣味友の会発行。A5版48頁オフ。

月刊のオフセ会誌で、2冊とも内容は題名通り、フリートークがほぼメイン。

「購入希望者は、毎月送込み450円です。会員制ですので、175円切手同封で連絡下さい。入会申込書と見本のバックナンバーを送ります。（〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号 MTF趣味友の会）

訂正 1月号のこのコーナーで紹介した「Beginners」の住所が間違っていました。正しくは、三鷹市下連雀3-18-8です。

ピンボールアイランドなんだよ～ん

(C.C.)

いやー先月もつい休んでしまってもうしわけない。ここはひとつ読者サービスということでピンボールアイランドの登場～。

それでは早速読者からの手紙を紹介していきましょう。
読者コーナーもしばらくやっていなかったので、なるべく多く出したいですからね。

位置が悪い

(前略)ピンボールのメンテナンスについては何回か触れたと思いますが、台を置く場所については書かれていなかったと思いますので私の意見を少々。
ピンボールはゲームセンターの端に置かれやすく、トイレのすぐ前やクーラーの風がもろに当たる所が多く、つらいところです。それに、通路とプレイする所が同じで、歩く人のじゃまになる場合もあります。
たぶん店の人は立ってするのだから別にいいと思っているのでしょうが、実際のプレイは足を後ろにのばしたり、組み変えたりするので、かなりのスペースが必要なのです。人の足に引っかからないか気にしながらではゲームに集中できません。
まあスペースなどの問題もあるだろうし、あまり人気のないピンボールには気が回らないという店の都合もあるのでしょうが。それでも大阪の店には、そうした配慮がされている所がわりとありました。
(和歌山市　久保正文君)
★たしかに、ピンボールというと店の隅にひっそりと置かれている、なんていう事が多く、十分な広さでプレイできる事もあまりありません(割と大きめの店でも)。
やはり、大きさの割に稼ぎの悪いピンボールにはあまり気を使ってくれないのが現状の様です。
ところで、久保君は他にも沢山のハガキをくれました。どうもありがとう。あまり誌面には出ないけど、全部楽しく読んでますから、今後もよろしく。

本場のピンボーラー現わる

(前略)先日高田馬場にある某T社直営店に、アースシェイカーが入ったんです。それで早速プレイしたんですが(私の腕が未熟なせいもあるが)5分ともたずに敗退。「なんじゃこりゃ～!」とただ立ちすくんでしまったのであります。
次の日、気を取り直して店に行くと、誰かがアースシェイカーをプレイしているではないですか(その後姿には妖気が漂っていた)。
バックグラスを見るとすでにスコアは4百万を突破。「コ、コイツ、できる!!」と思い、近付いてみると、何と頭髪が金色!!そう、彼はギャ～ジンだったのです。ギャ～ジンですよギャ～ジン。思わず「のうわぁ～(意味不明)」って感じですね。
結局、彼は6百万チョイでゲームオーバーとなったのですが、最後の捨てぜりふがまたすごい。「SH-T!!」。それを開いた途端、私は金縛りにあってしまった(実はその後リプレイとマッチで2クレジット入っていたので、タダでプレイさせてもらった事に感謝していたりする)。
そうそれで、彼のプレイがまたスゴイのなんの。もうマシンを揺らす、叩く、殴る、蹴るの暴行を加えるなんてもんじゃないって位、過激で豪快なプレイで、ギャラリーを圧倒してました。とにかくスゴかった。
ところで、ちょっとお聞きしたいのですが、ピンボールの機械って、私たち個人でも購入できるのでしょうか? もちろん中古になると思いますけど。またいくらぐらいするのですか? 良かったらおしえて下さい。
(埼玉県　田中英行君)
★少し前の手紙なのだが、おもしろかったので使わせてもらいました。実はその人物は金髪のカツラを付けた私の友人で…なんて事はなくて、本場アメリカのピンボーラーだったんでしょうねぇ。ギャージンですか。ギャージンはガタイがデカイからなぁ、マシンがこわれない様に祈りましょう。
質問の方ですが、中古のゲームをあつかっている業者の中に、ピンボールやっている所があるのを見た事がありますので、個人でも買えると思います。価格の方は、そういう所に聞いてもらうしかなさそうですね。コインジャーナルなどに広告を出している所に聞いてみて下さい。

年間ベストピンボール

'89年間ベストピンボールを発表し、投票者のハガキを見てみましょう。

タイムマシンが1位

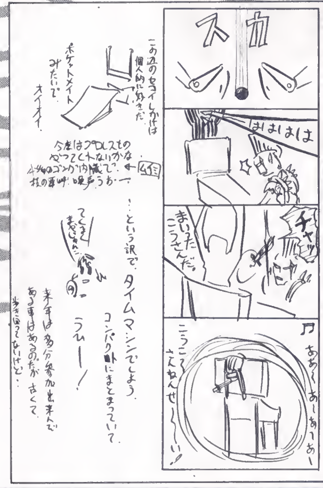
第1位は、ついにピンボール1位の座を獲得したメーカー、データイーストのと言えばこれしかない!! タイムマシンと決定しました。パチパチ。
ピンボールを作り出してわずか3年。まったくすごいですね。それではタイムマシンに投票してくれた人の意見を見てみましょう。
☆フィールドの構成も良いが、やはり音だね。エキストラボールが始まる時の「MORE PINBALL SHOOT AGAIN」のコーラスが一番好きです。長野にないので、やるために東京までわざわざ行くのがむなしい。
(長野県　青木　誠君)
☆マルチボールのチャイムには何回でもエキサイトするぜ。でも、このマシンは気に入らない所の方が多い。右アウトレーンが見にくい。楽しく狙える役がない(カッチリすぎる)。ランダムバリューの演出が地味。そしてボールが外へ外へと流れて行く。ラストはやたらと故障が多い!!
こんなに書いちまったけど、やっぱりプレイしちまうコイツはニクイ野郎だよ、まったく。(千葉県　佐々木　哲君)
☆僕はまだ2回しかプレイしたことがありませんが、あのプレイした快感は忘れられません。(新潟県　高野昭太朗君)
などなど沢山とはいかなかったけど、それでも今までで一番票が集まりました。
データイースト様、来年はタイムマシンを超えるピンボールを作って下さい。

2位は同数票で2機種

第2位は同数票でアースシェイカーとバンザイラン、共にウイリアムズ社製でした。
私としてはアースシェイカーの方が上に来ると思っていたので意外でしたが、台の出回り方などもあったのでしょう。
それでは、これも投票者の言葉を見て行きたいと思います。
まずはアースシェイカーから。
☆理由として最大のものは、今年は他のマシン(タイムマシンとかプレイボーイとか)を一度も見た事もなかったと言う事でしょう。
でもアースシェイカーは色がキレイですし、音もいい。もちろんプレイして楽しいのです。私は下手なので(300万ぐらいしかいかない)よく人がプレイしているのを見るのですが、それもまた楽しいと思います。
(愛知県　久保田慎吾君)
☆ボールをロックした時の音とゆれが何とも言えません。
(神奈川県　村松重緒さん)









愛知県　ブルー・W³
シ、シ、シブイ!!　このブラックのナイト目つけがコエー、でもカッチョエエなー。イナズマビシビシッ。

北海道　XYZ-TURBOさん
思わずバンザーイしたら笑い者だから気をつけよう。ハイスピードとは通な。

北海道　ちょっぱあ卍君
これだけ色々書いてタイムマシンに投票とは…。う〜む。©取れないから歌はあまり書かない様に。

宮城県　SPY－KAさん
ちょっと前（半年前がちょっとかぁ〜）のハガキだけどいい味出してるなあ。ヘビーメタルもなつかしい。

とまあこんな意見でした。たしかに、あの声と震動はよかった。続いてバンザイランへの投票を見ます。

☆ゲーム内容にマッチした、あの音楽、上のフィールドへ上げる楽しみ、ランプレーンを通した時の喜び(何なんだ)、そしてあの「バンザーイ!!」という店内に響きわたるような声／ ゲームオンリーだった友人をピンボールに引き込み、僕自身もピンボールにのめり込む要因となりました。

（北海道　月居忠文君）

バンザーイに始まりバンザーイに終るピンボールではありました。インパクトだけはあったな〜。

他に少数意見の代表としてこんな意見もありました。

☆ベストピンボールはデコのプレイボーイに1票入れたいと思います。それにしても、東京やその近辺は比較的早く新製品が出回るようですが、私の住んでいるあたりは新製品がほとんど入って来ません。地方のピンボーラーは実に不幸だ。このコーナーで紹介されるマシンのうち⅓ほどしかプレイできないのだから。

（静岡県　岩根永文さん）

これは私も実感する事です。台数の問題もあるでしょうが。大都市集中というのはどうも気に入りません。もう少し地方にも出回る様にしてもらいたいものです。

とまあ、ピンボールアイランドというより'89ベストピンボール発表という様な感じになってしまいましたが、ま、いいでしょう。

それでは全国のピンボーラーのみなさん、ピンボーラーに正月はねえ!!　というぐらいの気合でプレイにはげんで下さい。'90年も当コーナーをよろしくお願いいたします。

きこうぜ！♬♬♬♬♬ DISK BOX

エリア88

アルフ　ライラ　ワ　ライラ／CAPCOM

1.Lonely Etranger (ROUND5 ARRANGE VERSION) 2.CREDIT～PLAYER選択 3.SHOP 4.油田基地(ROUND1) 5.地上戦(BOSS1)～ROUND CLEAR 6.雷雲(ROUND2) 7.空中戦(BOSS2) 8.森林要塞(ROUND3) 9.要塞(BOSS3) 10.砂漠(ROUND4) 11.地上空母(BOSS4) 12.渓谷(ROUND5) 13.SPECIAL ROUND 14.洞窟(ROUND6) 15.上昇(ROUND7) 16.海上(ROUND8) 17.戦艦(BOSS5)～GAME OVER 18.兵器工場(ROUND9) 19.最終戦(ROUND10) 20.ENDING & STAFF ROLL 21.LAST RANKING

1990年1月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ



CD:PCCB-00018　¥1,500(税込)

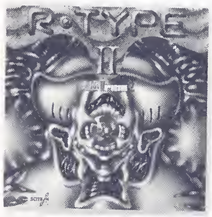
好評を得たエリア88がGSM1500シリーズで登場です。

シューティングというジャンルのせいでしょうか、アルフ　ライラ　ワ　ライラが今まで手掛けてきた曲調とは違って、とてもポップス風にまとめられてます。だけどそういった曲調でも、アルフのカラーはちゃんと浮き出てきてるので、ファンの方々は安心してね。

またこのアルバムには、アレンジバージョンも収録されております。もともと面数が多いゲームだけに、ただでさえ収録時間が長いのにアレンジバージョンまで入っていると、なんか得した気分ですね。

R-TYPE II

—G.S.M. IREM2—



CD:PCCB-00017　¥2,500(税込)
CT:PCTB-00004　¥2,500(税込)

1.R-TYPE II(ARRANGE VERSION) 2.R-TYPE II 3.Xマルチプライ

1990年1月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.シリーズ

最初からアレンジバージョンでノせてくれるコイツは、GSM IREM2 R-TYPE II。以後の収録内容はR-TYPE II、Xマルチプライの原曲バージョンとなっております。念のため。

R-TYPE II、Xマルチプライのゲーム自体は、共々シブいグラフィック、完成度の高いシューティングとしてなかなか好評ですが、ミュージックもそれに負けず劣らずカッコイイ！　シブイ！　恐ろしい(!?)。

しかし、アイレムのゲームのコンティニュー音は怖いってのは、もはやジンクスなんでしょうか。なーんかきてますよ。

ディスク

1990年2月21日発売
グラディウスIII VGM CD

ヒット街道驀進中のグラディウスIIIのVGMアルバムの制作が着々と進められているっ！ 12月16日には、矩形波倶楽部のメンバーが東京に来て収録を行なった。この時の内容は次号に載る予定なので、ここでは収録内容についてふれてみよう。

原曲Ver．はゲームの流れに沿ってストーリーを再現するという一味違った構成。それから、サウンドシアター「真夏の夜明けに正月を見た」(ドラマ)、アレンジVer．・3曲、SE集を含め、なおかつ初回特典として黒パッケージで金のロゴの入った特製ケースが付いてくる。

2月21日発売だ!!

忍者くん阿修羅の章

©UPL

1.GAME PLAY VERSION 2.COIN～GAME START 3.忍者くんのテーマ 4.ボスのテーマ 5.水中のテーマ 6.洞窟のテーマ～DEAD 7.ENDING 8.GAME OVER 9.VOICE COLLECTION

1990年1月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ



CD:PCCB-00019　¥1,500(税込)

そうです！　あの忍者くん阿修羅の章のアルバムがついに登場します！　やったーうきゃきゃきゃ。

最初のトラックにはゲームプレイバージョンが収録されているので、あの爆弾と共に生きた日々を振り返るのもいいでしょう。

以後のトラックには原曲バージョンが収録。絶対歌詞がつけられていそうな忍者くんのテーマを始めとしてボス、水中、洞窟のテーマ、そしてそれまでの音楽とは対照的なエンディング、ゲームオーバー、そしてボイス！

まさにこれは日本の心！これを聴かずして日本の歌のワビサビは語れないィ！

NOW PRINTING

ナムコ ゲームサウンドエクスプレスVol.2
―バーニングフォース―

1.Taking Off 2.Bay Yard(1st Day) 3.Sarinuka Sands(2nd Day) 4.Aero Space(3rd Day) 5.Boss II 6.Bonus Stage 7.Grass Land(4th Day) 8.Another World I (5th Day) 9.Another World II (5th Day) 10.Boss I 11.Continue 12.Lunar Spaceport(Final Day) 13.Graduation 14.Closing Theme 15.Winners 16.Sound Effects

CD:VICL-15001　¥1,500(税込)
CT:VITL-13001　¥1,300(税込)

1990年2月7日発売　ビクター音楽産業／ナムコゲームサウンドエクスプレスシリーズ

テーブル台ではめずらしい3D画面のゲーム、バーニングフォースのCDが2月8日に発売になります。

聞いたコトのある人は分かっている、と思いますが、バーニングフォースのミュージックって、ありきたりのシューティングの曲とは違って、すごく面白いんだよね。このままインストとしても充分、てな曲作りは最近のナムコの風潮なのかな？　あとSE集もなかなかこっていて面白い。川元氏にはがんばっていってほしいですね。

君はPCM音源をバリバリに使ったサウンドのとりことなるか？（それともキャラクターの…ウソウソ）

ビデオも発売されてホクホク顔のT.J.が送る

音声合成決定版

音声合成調査室
水島屋T.J.

今回の音声合成は「ミッドナイトランディング」。この音声合成は普通に飛行機に乗った時のものとほぼ同じなので、旅行に行く前に1回プレイしてから…というのもいいかもしれませんね。(飛行場にもあるらしいし…)

今回はシミュレーションゲームの決定版「ミッドナイトランディング」飛行機に乗る前に一講座!!

レディース　アンド　ジェントルメン　プリーズ
Ladies and gentlemen, please
ファーストゥン　ユア　スィートベルト　アンド
fasten your seatbelt and
オブザーブ　ザ　ノー　スモーキング　サイン
observe the no-smoking sign.
サンキュー
Thank you.

お客様に御案内申し上げます。シートベルトを着用し、禁煙サインに従って下さい。

ナウ　スウィッチング　フロム　オウトマティック
Now, switching from automatic
パイロット　トゥ　マニュアル
pilot to manual.

オートパイロットからマニュアルに戻します。

ディス　イズ　コントロール　タワー　ミッドナイト
This is Control tower, Midnight
エアー　フライト
Air Flight 1～8.

コントロールタワーから、ミッドナイトエアーフライト1～8。

ドゥ　ユー　コピー
Do you copy?

感度どうですか?

ミッドナイト　エアー　フライト　ラジャー
Midnight Air Flight 1～8,roger.

ミッドナイトエアーフライト1～8、感度良好です。

ウォッチ　ユア　ランディング　パス　オーバー
Watch your landing path. Over?

ランディングコースに注意しなさい。

ユー　アー　アウト　オブ　ユア　ランディング　パス
You are out of your landing path.
コレクト　ユア　コース　イメディエイトリィ
Correct your course immediate-
オーバー
ly. Over?

ランディングコース外です。着陸コースを修正しなさい。

プッシュ　ザ　ブットゥン　フォー　リ　アプロゥチ
Push the button for re-approach
アンド　サークル　ズィ　エアポート　ゼン　トライ　ア
and circle the airport. Then, try a
ランディング　アゲイン　オーバー
landing again. Over?

危険回避ボタンを押して、もう一度挑戦しなさい。

メーター　トゥ　タッチダウン
――m to touchdown.

着陸まで――メーター。

イマージェンスィ
Emergency.

緊急事態発生!

プール　アップ　プール　アップ
Pull up, Pull up.

機首を上げろ。

ディクリース　オールティテュード
Decrease altitude.

機首を下げろ。

ライト　ターン　ライト　ターン
Right turn. Right turn.

右旋回せよ。

レフト　ターン　レフト　ターン
Left turn. Left turn.

左旋回せよ。

ウォーニング　ドロップ　スピード　イメディエィトリィ
Warning, drop speed immediately.
スロットル　ダウン
Throttle down.

警告!即、速度、出力を落とせ。

セカンズ　トゥ　タッチダウン
5 Seconds to touch down.

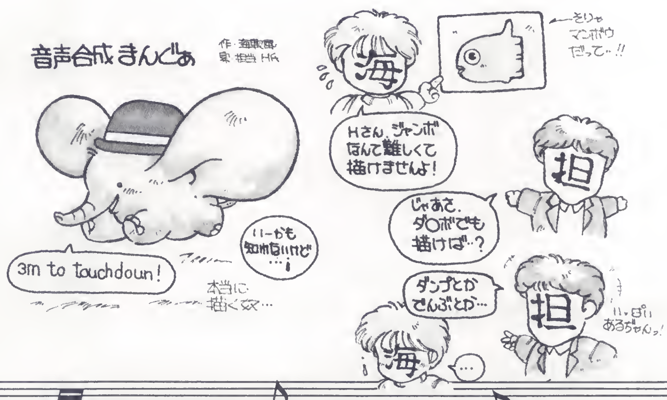
着陸まで5秒。

コース　アウト
Course out.

コースアウト。

レディース　アンド　ジェントルメン　サンク　ユー
Ladies and gentlemen, thank you
ベリー　マッチ　フォー　フライング　ウィズ　ミッド
very much for flying with Mid-
ナイト　エアー　ウィ　ハブ　ジャスト　ランディッド　アット
night Air. We have just landed at
エアポート　プリーズ　リメイン　スィーテ
――airport. Please remain seat-
ィッド　アンティル　ザ　プレーン　ハズ　カム　トゥ　ア
ed until the plane has come to a
コンプリート　ストップ　サンキュー
complete stop. Thank you.

お客さまに連絡致します。ただ今当機は、――に到着しました。機体が完全に止まります迄、御席を立たない様にお願い致します。本日はミッドナイト航空を御利用いただき、誠にありがとうございました。



御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格(KIC-045DX完成品)

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

機能満載・新登場 KIC-045"90"型モデル

①オートトリガー機能
全てのトリガーボタンが、スピード調整付オートに、それぞれノーマル、オート切換スイッチ付。

②ステレオ機能
音声ボリューム、バラン調整、ヘッドホン、スピーカー切換スイッチ付。

③カラー調整機能
R・G・B各出力レベルの調整が出来ます。

④電源セルフチェック機能
正常な電圧が出力されているか一目で判ります。

愛されて30,000時間 静かなブームから人気急上昇！

毎年恒例 年末・年始バーゲンセール
●格安P.C.B各種取り揃えております。
●期間中お買上げの方に、もれなくプレゼントを用意しております。お急ぎ下さい。



★LET'S PLAY THE GAME!

本物ゲームがステレオになった！ AV感覚満点

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案申請済

お買い得コントロールBOXセット

コントロールBOX+¥3,000円コース(中間ハーネス付き)
①空手道②新入社員とおる君③小林寺ロード④忍者君⑤Mr.Do⑥10ヤード ファイト⑦エキサイティング サッカー⑧ザ・ビックプロレス⑨チャイニーズ ヒーロー⑩トライ アウト⑪イスパイアル⑫ハイパーオリンピック⑬フロッガー

コントロールBOX+¥5,000円コース(中間ハーネス付き)
①のぼらんか②パドルマニア③ジッピーレース④ロープマン⑤ファイヤートラップ⑥イエローキャブ⑧キング オブ ボクサー

コントロールBOX+¥7,000円コース(麻雀用パネル+中間ハーネス付き)
①麻雀ギャルシリーズ②麻雀シスターズ③ザ・麻雀④リアル麻雀

御注文の際、在庫の確認をお問合せの上、○○○セットと明記してお送り下さい。BOXは完成品・フルキット共に可

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長（ＡＢＣすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

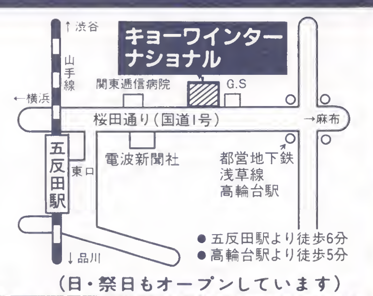
★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京6-417492）にて、お願いします。送料は、全国一律500円を加算して下さい。(ただし離島は除く)

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱ケイ アイ シー GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX KIC-045DX
取扱販売店
中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎06-643-7641
九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分
(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

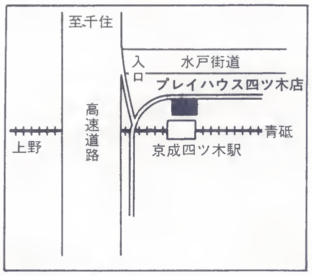
企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

今

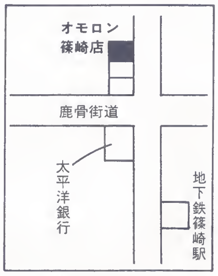
ダービー　スロットマシン　ブラックジャック

話題のゲームズラリ勢揃い!!

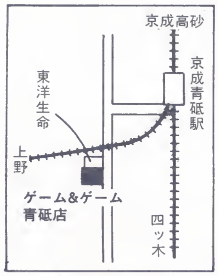
●アルバイト募集!!
●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます



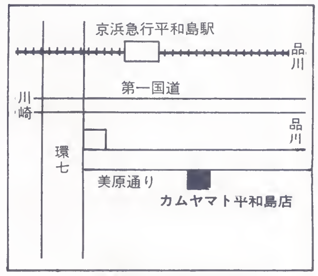
☎03(694)9561



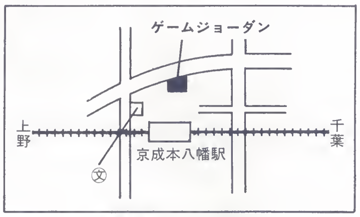
☎03(679)7245



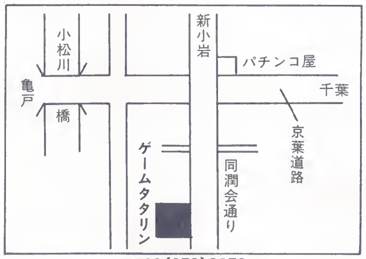
☎03(694)7739



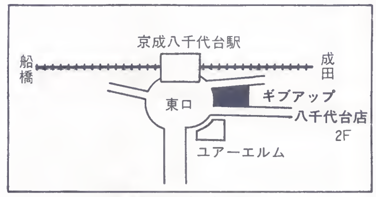
☎03(763)9658



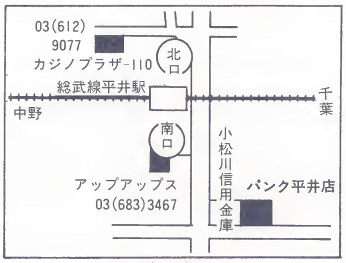
☎0473(21)1626



☎03(653)3250

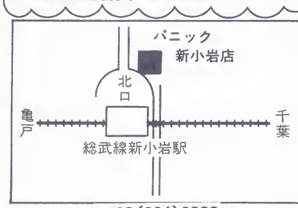


☎0474(84)9988

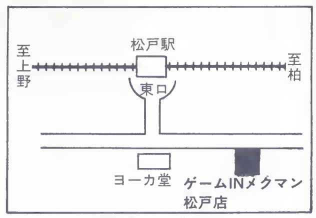


☎03(638)0826





☎03(694)0900



☎0473(61)3131

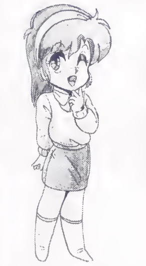
筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00～PM7：00まででーす。よろしくね！

R-TYPE	40,000円	将棋	20,000円	上海	25,000円
ギャルの告白	30,000円	雀王	8,000円	ナイトギャル	
中華大仙	15,000円	ナイトギャルサマー	5,000円	コンバットスクール	
麻雀教室		ソニックブーム	40,000円	キューブリック	
究極タイガー	40,000円	スラップファイト	40,000円	ウィッズ	
マスタッシュボーイ	20,000円	××ミッション	38,000円	パーフェクトビリヤード	15,000円
セカンドラブ　メダル用	24,000円	スーパーリアル麻雀PII	25,000円	ハスラー	
1943	23,000円	ニュージーランドストーリー	30,000円	バトルフィールド	25,000円
麻雀学園	28,000円	真打	30,000円	リングの王者	40,000円
ザ・マージャン	10,000円	ピット&ラン	20,000円	フェイスオフ	70,000円
ゼビウス	8,000円	スターフォース	38,000円	西遊降魔録	25,000円
チャレンジガール	20,000円	サラマンダ	40,000円	レジオン	10,000円
奇々怪界	8,000円	ジェネシス	28,000円	イーアルカンフー	6,000円
大勝負	7,000円	マージャン野郎	10,000円	ベースボール	5,000円
バルガス	8,000円	ジャントツ	6,000円	バトルロード	20,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円	リアル麻雀	5,000円	**オープン5カード(自社製)**	50,000円
エレベーターアクション	9,000円	雀遊	7,000円	テレビ　メダル共用	
マッピー	10,000円	アメリカンフットボール	18,000円	PCエンジン用ソフト買い取ります。	
ワルキューレの伝説	130,000円	マージャンクラブ	8,000円		
雀卓	8,000円	ロボレス2001			

オモロン
本社（株）メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

GAME RANDOM INFORMATION



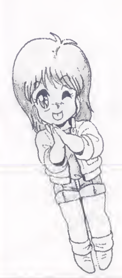
先取り！プロモ上映！
はじめまして♥
25組50名ご招待



春の「はじめまして♥」の発売がむわっちどぉしぃィー方へ。なんと！　1月28日にこの「はじめまして♥」のプロモーションビデオの上映が行われるぅ！　のだ。

これはOAV「ガデュリン」のイベントの一環として行われるものだが、これだけでも「きてるゥ！」と言わざるをえないだろう。

当日は、都内某所にあるガデュリン基地へ集合し、そこをスタート、数ヵ所の前線基地を探して証明を受け、ゴールである惑星ガデュリンになだれこむ事から始まり（よーするにオリエンテーリングだね）（←そー言っちゃ身もふたもないって）、数々のイベントを体験するのだ。



「はじめまして♥」のプロモ以外にも面白いイベントがたくさんあるぞ！

他にも会場ではミキ・カスミ・ショーコとガデュリンのファナのテレカを限定販売！（数に限りがあります）これは見逃せない！

そこでゲーメストの愛読者25組50名様を未知の世界へごしょぉたぁーい。

あてさきは、ゲーメスト編集部「ミキ・カスミ・ショーコ命!!」係まで。

シメ切りは1月10日（必着）までだ!!　急ぐべし!!

春休みにはこの１冊!?
グラディウス・シリーズ
全曲楽譜集

VGMバンドや、自宅でうち込み等をやっている方へ。またレパートリーが増えちゃうぞ。キングレコードからコナミのグラディウス・シリーズ全曲楽譜集が3月5日にリリースされます。

内容はアーケードからグラディウス、グラ2、沙羅曼陀、グラIII。MSXからグラII、ゴーファーの野望、パロディウスと7作品。全113曲の楽譜が収録。も、ばぁっちり！

楽譜集という性質から一般の書店ではなく、レコード店や、大きめの書店、楽器店等で発売されると思うので、今のうちからチェック入れとこう。

VGMを聴きながらこいつで曲の解析をするってーのもいいかもねー。

（武者）

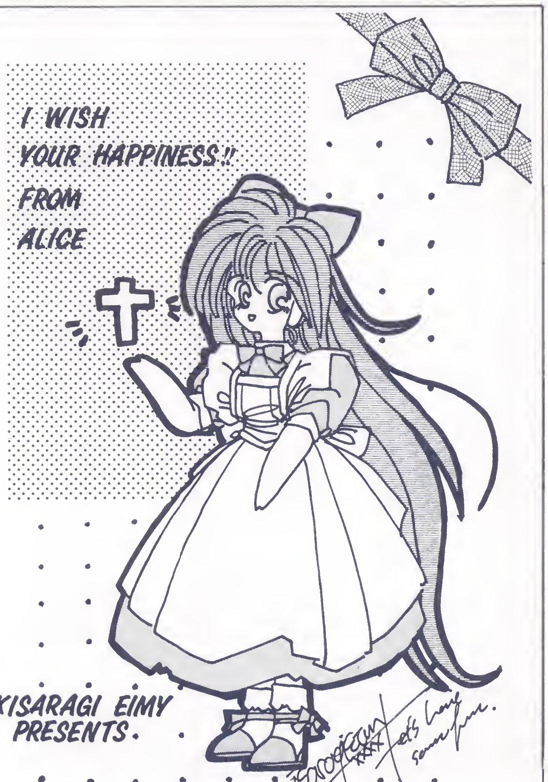
熱気・熱気のナムコXmasチャリティ・パーティ

今年もナムコXmasチャリティーパーティが12月10日東京・新橋ヤクルトホールでおこなわれました。

当日は600名近くのナムコファンが集まり、北風もふきとばすような熱気とともに、イベントはスタートしました。

イベントはラジアメの公開録音と、ゲームミュージックコンサートの２部構成でした。前者にはゲームソング歌自慢コンテスト、嘉門達夫のコンサート等のイベントがふくまれていて、後者のコンサートではバーニングフォースやダートラックス等のノリの良い曲中心に演奏してました。来年も期待？　かな。

史上初!!　メーカー別索引付 ―― 全ビデオゲームギャル＆麻雀ギャル完璧リスト
君の１票が決めた ―― 歴代ベストギャル発表
コアクマンは本当に女の子!? ―― 富士宏先生インタビュー
任侠伝から竜子・アリスまで ―― アノシミズセンセ登場!!
男よのう… ―― 徹底取材／セタ訪問記
君の力作は載ったか!? ―― カラーイラストギャラリー
混沌の世界へのいざない ―― 読者様バージョン増刊号
必見!!　まさに永久保存版 ―― ㊙設定資料大公開
増ページでドーンと紹介 ―― 女の子DOHJINコーナー
おさるにもかける（かもしれない） ―― イラスト講座
機種別傾向と対策付き ―― 麻雀入門
制作手ほどきもあるぞ ―― フィギュアコーナー
日本一の色物男 ―― ゲーメストアイランド増刊号
我、地獄より甦らん ―― ㋛没ハガキ救済コーナー
これは期待していいぞ!! ―― 豪華プレゼント



別冊ゲーメスト永久保存版

２月15日発売予定：
128ページ予価1000円

ギャルズ♡アイランド

いよいよ制作も大づめ!!もうすこしの辛抱だっ!!!

GAMEST ゲーメスト 2月号プレゼント



S.C.Iポスター(10名)

④バリバリ撃ちまくり!



アイランドオリジナルテレカ(5名)

③ニューイヤーにニューバージョン!



タイトーゆうゆカレンダー(20名)

②受験生ガンバ!!



ロックマン & 桃太郎ウォッチ(各10名)

①米子アミューズビデオ お年玉プレゼント



メルダックスタッフジャンパー(2名)

⑧これはオシャレだ!!



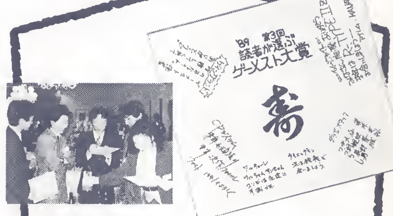
グラディウスIIIポスター(10名)

⑦発売の時期が悪いよ~!! 全国受験生一同



㊙生写真セット

⑥毎度おなじみ



㋘大賞引出物セットア~ンド受賞メーカー開発よせがき色紙プレゼント(5名)

⑤今月の大目玉!

プレゼント希望の人は

1月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
1月31日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト2月30日発売4月号誌上にて発表。



平安京エイリアンTシャツ(2名)

⑪鳥獣戯画風?



平安京エイリアン下敷とシールセット(2名)

⑩これを使えば字がうまい人はうまく書ける



平安京エイリアン発売記念テレカ(2名)

⑨全国どこでも使える!!

当選おめでとう 12月号プレゼント 当選者発表

ポニーキャニオン提供GS M1500シリーズ

A、原始島
(栃木県) 青木孝文君
(広島県) 寺岡孝行君

B、ゼロウイング
(神奈川県) 永沢昌士君
(福岡県) 阿部雄一郎君

C、トンマ
(東京都) 宮松広行君
(兵庫県) 今井康雄君

D、天聖龍
(埼玉県) 石川 修君
(岡山県) 吉田憲正君

E、マルサの女
(北海道) 渡辺憲治君
(福岡県) 北出淑美さん

F、ドラゴンブリード
(東京都) 吉田雅春君
(愛知県) 山本 剛君

G、鮫!鮫!鮫!
(愛知県) 下嶋高志君
(福島県) 安部一馬君

H、ドンドコドン
(秋田県) 藤田哲男君
(群馬県) 中村秋夫君

ビクター提供ナムコサウンドエクスプレスVOL.1 ワルキューレの伝説
(神奈川県) 川浪吉五君
(京都府) 大高 聡君

米子アミューズビデオ提供ストロボ付110カメラ
(茨城県) 墓田哲哉君
(東京都) 井内 聡君
(〃) 秋山 緑さん
(新潟県) 石川 潤君

ゲーメストオリジナル雑君パスケース
(宮城県) 佐藤雅広君
(群馬県) 佐藤裕一君
(東京都) 臼井政幸君
(大阪府) 平山元気君
(岡山県) 出原泰彦君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
(福島県) 高野義幸君
(東京都) 留目秀明君
(神奈川県) 宮本陽平君
(愛知県) 市川 賢君
(鳥取県) 金田 岳君

毎度おなじみ㊙生写真
(茨城県) 鈴木重紀君
(埼玉県) 岡 裕一郎君
(〃) 新井健二君
(〃) 豊田英明君
(神奈川県) 川野 勉君
(静岡県) 武田将樹君
(京都府) 近藤大悟君
(〃) 泉 正人君
(兵庫県) 橋本彰浩君
(鹿児島県) 佐野正孝君

めざせハイスコア!!

この本が出てもうすぐたつと1990年。そしてルール改正の始まる月。まだまだ未完成ではありますが、このままの状態で進めさせていただきます。(担当)

弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(スコア)	265,580	E-SWAT'S ELFⒸ	ノーマル (B-785、S=5/9)
2	クォース(ブロック)	846	GLD-T.S	ノーマル (スコア=247,700)
3	クォース(ステージ/エリア)	6/0	GLD-T.S	ノーマル
4	ポンピングワールド	2,019,060	E-SWAT'S N.Y(青)	ノーマル ステージ43 国病はヘルニアの香り
5	スーパースターズ(2P)	全面クリア	E-SWATS ODAⒸ E-SWAT'S K.OⒸ	1コイン ホーガン、ウォリアー組
6	ファイネストアワー	3,134,510	MSP-OAG^2-PON(予)	ノーマル 2-3
7	フラッシュポイント	R1～86	S-CHECKER(師)	ノーマル 面飛ばし有り
8	ラビオレプス	6,374,400	E-SWAT'S [管]Ⓒ(妖)	エキスパート リボンのみ
9	グラディウスII	3,119,700	E-SWAT'S ATTⒸ	4-F、5-8 2速パターン
10	サイドアームズ	1,834,600	E-SWAT'S NIKⒸ	つぶし無し いちごがにげた

ハイテクセガ弘前 ☆=3

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7S)	5'51"74	E-SWAT'S OAG^2-管理人Ⓒ(妖)	DP=4944 NTLNTL
2	ワイルドファング(連)	5,854,250	2001年、あと16万 R.SP-M.Y.P(佳)	ノーマル2人設定 ALL
3	E-SWAT	2,514,600	ピコ^{2}ポン3に ノーカット付	あたたちクリア
4	スーパーマスターズ	-15	S-CHECKER(師)	イーグル×2
5	フラッシュポイント (セレクトなし)	R1～R40	E-SWAT'S DOM^2-ROM92Ⓒ	10連チャン
6	ゲイングランド(2P)	59,505,905	MYP(佳)&QIX!	ノーマル タイム150秒設定
7	SDI(旧ver.)	28,315,830	E-SWAT'S DOM^2-ROM92Ⓒ	イージー、3機 5万EVERY
8	ミッドナイトレジスタンス	2,581,900	D.Pのビデオが見たい 創造神	ノーマルALL
9	ミッドナイトレジスタンス	全面クリア	RSP-M.Y.P(佳) あたたち	永パ
10	ミッドナイトレジスタンス	全面クリア	管理人Ⓒ 以上4名	入荷がおそい…

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	1,356,210	RADISH-T.S	ALL 残×3
2	ポンピングワールド(1P)	2,828,120	INZ	50面ALL
3	クォース(1P)	231,980	MSP-OAG^2-PON(予)	5/7、ブロック743 イージー
4	ゼロウイング	1,438,060	MSP-OAG^2-PON(予)	13-16
5	Xマルチプライ	10,975,700	E-SWAT'S-OAG^2- 管理人Ⓒ	ALL 来店ありがとう!
6	ファイネストアワー	5,462,290	やりませんでしたあ MSP-OAG^2-PON(妖)	全2周クリア
7	ダライアスII (2画面 V下)	3,043,030	MSP-OAG^2-PON(予)	ノーミス ターボ付
8	ダライアスII (2画面 Z下)	3,332,290	E-SWAT'S-OAG^2 管理人Ⓒ	同上
9	スーパーマスターズ	-13	INZ	イーグル×3 バーディ×7
10	S. C. I.		スコア募集中	

秋田キャロットハウス ☆=3

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	295,880	VIEGLE-ストライダー(み)	4-1 3機 ノーマル
2	ファイネストアワー	6,274,420	Anstalts arzt HMS	ALL ノーマル
3	ゼロウイング	1,180,490	MJ-12 石塚朔	8-20 ノーマル (連)
4	クォース(1P)	209,970	CAT	833 ノーマル 1機
5	ポンピングワールド	2,321,160	ESFORCE-LUCK	3人 ノーマル 1面スタート 46面
6	ドンドコドン	282,160	HIBU	5人ALL
7	エリア88	1,758,510	わんぱくふりっぱあ	3機 ノーマル ALL
8	ワルキューレの伝説	1,378,090	ばきゃまったこめ	ノーマル ALL
9	フラッシュポイント	100面クリア	ESFORCE-BEER	ノーマル
10	スーパーバレーボール	75,900	CYC-ネコル1号-Ⓒ	ノーマルALL

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII 3画面(Wゾーン)	3,346,410	ESFORCE-Z・K	3機 ノーマル 連射あり 1コインALL
2	ダライアスII (Yゾーン)	3,145,780	ESFORCE-Z・K	3機 ノーマル 連射あり 1コインALL
3	ダライアスII (下Zゾーン)	3,339,780	ESFORCE-Z・K	3機 ノーマル 連射あり 1コインALL
4	Xマルチプライ	11,304,200	R・田中一郎	ノーマル設定 1コイン2周クリア
5	R-TYPE II	308,300	ESFORCE-にんにき	ノーマル設定 STAGE5
6	インセクターX	759,600	R・田中一郎(チャ)	ノーマル設定 1コインALL
7	ポンピングワールド	2,794,780	ESFORCE-Z・K	ノーマル設定 最終面
8	E-SWAT	2,449,100	Anstals arzt HMS	ノーマル設定 1コインALL
9	ヴォルフィード	9,999,990+α	Anstals arzt HMS	ノーマル設定 1コインALL
10	メイズ・オブ・フロット	848,360	MOO	ノーマル設定 1コインALL

プレイシティキャロット琴似店 ☆=7

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス(4P)	2'15"30	ZEUS	1位ゴールイン ノーマル設定
2	バーニングフォース	1,457,720	BREM-BOK♥	クリア、 ノーマル設定
3	Xマルチプライ	18,390,100	BREM-佐藤キミヒコ	2周クリア、 ノーマル設定
4	クォース(1P)	432,120	K. A	■-1,621、R-8-9 ノーマル設定
5	クォース(2P協力)	(1P)372,000 (2P)308,090	KEKアンドK.A	■-1,582 ■-1,627、2周目1-5
6	S. C. I.	9,369,030	NGM-師匠	コンティニューなし クリア、ノーマル設定
7	ファイネストアワー	6,524,430	BREM-VATSHU	2周クリア、 ノーマル設定
8	ポンピングワールド(1P)	2,266,750	EXCEED-RTB	R-46 1面スタート、 ノーマル設定
9	ダイナマイトデューク	1,338,190	BREM-VATSHU	クリア、 ノーマル設定
10	ウイニングラン (テクニカル)	2'19"921	もう半分やる気が…! NGM-師匠	限界タイム2'19"579(?) ゴールイン、ノーマル設定

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	731,500	カサウエスタリア	2-3 ノーマル
2	ポンピングワールド	2,356,640	てきとう君	43面 ノーマル
3	ゼロウィング	2,242,500	F-Dumplings	13-2 連付ノーマル
4	タスクフォースハリヤー	8,023,500	JOE	2-7 ノーマル
5	クォース(1P)	242,050	LAP-W・SNOW	ブロック843 ステージ6 ノーマル 1機設定
6	エリア88	1,803,890	YCU	ALL F20 ノーマル連付
7	ウィロー	1,387,250	Y・F	ALL ノーマル
8	スーパーバレーボール	87,800	SHANO大臣	ALL ノーマル
9	テトリス	999,990	Y・F	ライン699 ノーマル
10	獣王記	564,300	Y・F	ALL ライフ4 ノーマル

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	A.HM.H	ノーマル ライン788 レベル99+α
2	ファイティングファンタジー	275,150	TTT	ノーマル ALL
3	ミッドナイトレジスタンス	1,305,800	三浦学	ノーマル ALL
4	ストライダー飛竜	338,050	山内飛竜一郎	ノーマル ALL
5	R-TYPE	1,159,400	ADEPT-REX	ノーマル ALL
6	スーパーマスターズ	-12	DEL.E	イージー (南7条店)
7	イメージファイト	1,169,500	SOE-FILAN-NEC	ノーマル(南7条店) 連射つき
8	スーパーモナコGP	D.P.=4753	CHIPER	6'05"57(南7条店)
9	スーパーハングオン (ヨーロッパ)	8'51"58	SOE-FILAN-NEC	(南7条店)
10	アフターバーナーII	HIT=1520	LGP(DEW) 小川範子 No.1553	(南7条店)

コミュニティスペースNTK ☆=12

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (Wゾーン)	3,311,860	NOBU	ALL、1P
2	ダライアスII (Xゾーン)	3,064,450	NOBU	ALL、1P
3	ポンピングワールド	2,151,280	JAF-AOI	15-45、1P
4	S. C. I.	—	BMW	ALL
5	カプコンワールド	216,400	BUB	1P
6	メガブラスト(1P)	682,600	由麻	8面
7	R-TYPE II	194,400	由麻	3面
8	ミッドナイトレジスタンス	1,719,600	AVG-WAR	ALL、1P
9	クォース(1P)	177,320	NOBU	B=615
10	クラックダウン	5,382,100	ひろぽん津田	ALL、1P

プレイシティキャロット旭川店 ☆=11

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	315,080	DAT	4-1 ノーマル
2	クォース	395,400	AION-ROX-ULT	1P B1321 ST 80
3	クォース(2P合計)	672,040	AION-ROX-ULT AION-TIO	2P協力 ノーマル B3273 ST2周目
4	ウイニングラン	2'22"830	KEK	テクニカル
5	ミッドナイトレジスタンス	2,014,400	AION-引退表明-RoVo ☒	1コイン ノーマル
6	ファイネストアワー	1,535,510	AION-復活未定-RoVo ☒	1-4 ノーマル
7	ポンピングワールド	1,503,350	AION-後は交流屋 ☒	1P 1コイン ステージ36
8	ポンピングワールド	836,260	AION-ROX-ULT AION-RoVo ☒	2P合計 ノーマル
9	ドンドコドン	326,950	NTS-メシエ星雲人-W・A	1コインオール 表面 ノーマル
10	ポールポジションII	70,470	AION-TIO	フジ279.00 リバイバル

ファミリーランド ☆=3

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (Wゾーン)(連)	3,517,710	EXCEED-EAR	ABEIMRW
2	ダライアスII (Xゾーン)(連)	3,338,230	EXCEED-EAR	ACFIMRX
3	ダライアスII (Yゾーン)(連)	3,276,090	EXCEED-EAR	ABEIMSY
4	ダライアスII (Vゾーン)(連)	3,387,970	EXCEED-EAR	ABDGKPV
5	ダライアスII (下Zゾーン)(連)	3,435,200	EXCEED-EAR	ABEINTZ
6	ダライアスII (上Zゾーン)(連)	申請中	だれかやってよー。	
7	Xマルチプライ(連)	11,960,500	EXCEED-EAR	2周ALL
8	パズニック	6,529,200	橋本厚生	8-3-1
9	バーニングフォース	735,550	ゲバラ対メカゲバラ	6-1(連)
10	ウイニングラン (テクニカル)	2'21"054	HUL-Absoer- MyDear-NS.	冬休みに帰るぞ! KGTしくしく

ゲームポイントフリーウェイ ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	388,100	FPS-YN	5面
2	S. C. I.	9,572,890	FPS-M..GD	クリア
3	ゼロウィング(連)	4,099,670	AION-FPS-SJr	3-5
4	Xマルチプライ	18,299,000	AION-FPS-SJr	全2周クリア
5	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	川守田くん	クリア
6	クォース	278,940	FPS-Iku(好)島	932
7	パズニック	3,589,800	NGM-師勝	8-6-3
8	上海II	1,112	Y. H	2-2
9	フラッシュポイント	1～49面	AION-FPS-SJr	1コイン
10	アクトフェンサー	10,000,000+α	FPS-Iku(好)島	4-3

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	862,760	MAI	ALL 残0 (EASY)(表)
2	バーニングフォース	1,075,660	MMM JR	裏5-2 (EASY)(裏)
3	クォース(1P)	246,220	オラオラBチームM・K	ブロック828 ステージ59 ノーマル、1機設定
4	クォース (2P協力プレイ)	230,300	やっち&BREM 佐藤直行	ブロック1P 630 ステージ ブロック2P 548(6)
5	クラックダウン	4,382,303	やっちくん(鬼)	ノーミスクリア、ボンバー×3 忍ボーナス×0
6	ポンピングワールド	1,545,670	BREM-飛鳥♡BLUE	36ステージ
7	X-マルチプライ	16,874,100	BREM-佐藤きみひこ	2周クリア
8	ファイネストアワー	6,686,600	BREM-VATSHU	(EASY)
9	ワルキューレの伝説	1,621,270	S.S.S. 岬	(EASY)
10	フリップル	17,780	綾野離由	

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓流禍	1,871	AKD	EASY 2-4 調子わりー
2	スーパーモナコGP (4S)	4,435	トクメイキボウ	あと200以上も！
3	クォース(1P)	424,580	ZIL-APPLE	パイナップルはやめてよ B=1272イージーS-8/0 2機
4	クォース(2P)	1,247,950	PINE-APPLE EAST-MAX㊣	B=5568 イージー S=2-9/0 2機
5	ミッドナイトレジスタンス	1,664,600	NOB	1コイン ALL
6	トンマ	718,600	NOB	1コイン イージー4機
7	ギャラクシーフォース	4,232,020	NTD	1コイン ALL
8	ESWAT	2,514,600	NAL	1コイン ALL
9	シャドーダンサー	419,550	H. W	1コイン 3-1
10	R-TYPE II	186,500	AKD	1コイン 超サギ！ STAGE3

ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13-1 うすい百貨店内　☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	485,760	AxY	ノーマル 1コイン 6-18
2	ポンピングワールド	373,050	?	ノーマル 1コイン 6-17
3	クォース	184,480	AyY	1コイン (538個)
4	バーニングフォース	218,250	高王JJ	1コイン 3-2
5	ウイニングラン	2'25"632	ART	テクニカル
6	エリア88	1,365,350	KAS	グレッグクリア
7	エリア88	1,288,850	佐々木	シンクリア
8	エリア88	1,472,640	佐々木	ミッキークリア
9	グラディウスII	403,030	HSN	1コイン
10	源平討魔伝	全面クリア	酒井	1コイン

プレイランドファンタジー ☆=6

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6西原ビル　☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	727,500	CYBER-RYU㊣	ノーマル 4-4
2	バーニングフォース	917,200	EGA-OCT	イージー 表・最終面
3	クォース	325,170	POLARIS	ノーマル・R、7 □=1008
4	ダライアスII (上Zゾーン)	3,260,390	AION-F'ALPHA	A-B-D-G-K-P-Z イージー
5	ダライアスII (上Vゾーン)	3,460,940	FAN	A-B-D-G-K-P-V ターボ
6	ダライアスII (Wゾーン)	3,543,790	FAN	A-C-F-I-M-R-W 90万 EVERY
7	ダライアスII (Xゾーン)	3,436,270	ALU	A-B-E-I-M-R-X 3画面
8	ダライアスII (Yゾーン)	3,340,760	SPREAM-Y.U㊝	A-B-E-I-N-T-Y 3機
9	ダライアスII (下Zゾーン)	3,422,210	EGA-OCT	A-B-E-I-N-T-Z 全コース 全面クリア
10	ダライアスII (下Vゾーン)	3,076,840	FAN	A-C-F-J-O-U-V

ジャックアンドベティ ☆=1

群馬県太田市東本町18-13　☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	445,510	ATF-香津美 リキュールREM	ノーマル 4-2 ボス
2	パズニック	2,417,800	OAC-MID	8-2-3
3	ゼロウイング	950,950	OAC-NŌKO-MKII	8-24 1UPなしワープあり
4	クォース	317,830	NG3-XNO	995ブロック ノーマル2機設定
5	Xマルチプライ	10,405,200	YAG	14番ボス
6	タスクフォースハリアー	11,274,500	LUM	ステージ3〜4
7	スーパーマスターズ	−19	S・O	4番ホール ホールインワン
8	ポンピングワールド	2,817,840	OAC-KFT-KS	1コイン ALL
9	ヴォルフィード	6,325,460	OAC-NŌKO-MKII	1コイン ALL
10	ダライアスII	3,469,650	OAC-NŌKO-MKII	ABEIMRW 1コイン 連射無 ノーマル ALL

ハイテクセガ高崎店 ☆=3

群馬県高崎市中紺屋町10　☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	14,210,500	ZOO-NEU	ノーマル大タコ×3 全2周クリア
2	Xマルチプライ	13,231,100	MB-SP♡JUN	ノーマル大タコ×3 全2周クリア
3	ドンドコドン	1,247,220	MB-SP♡JUN	ALL
4	ESWAT(1P)	2,542,100	SVD 最後のEVIL㊙ & BUG	ノーマル 1コイン 限界(?)
5	ESWAT(2P)	3,541,100	MB-三光 & BUG	ノーマル あと1000点
6	クォース	290,330	G. C. A	B=920 R=7(6/5)
7	エリア88	1,857,330	AKO	EASY設定
8	ゲイングランド(1P)	31,195,015	G.G.I-KEKO	ノーマル ALL
9	ゲイングランド(2P)	61,903,925	1P、G.G.I-RX-KEKO 2P SENAより速い男G.G.II	ノーマル トータルスコア
10	スーパーマスターズ	−12	YASUO-THE GREAT	EASY 18HOLE ALL

プレイシティキャロット仙台店 ☆=42

仙台市青葉区中央1-2-3 第一ビル2F　☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス (2P)	2'21"31	M. I	ALL
2	S. C. I.	9,848,070	小山あきら	ALL
3	バーニングフォース	1,085,860	EGA-OCT	裏面5-3
4	ダライアスII (Wゾーン)	3,448,550	ALU	ALL 3画面
5	パズニック	7,5000,000	まんくん	8-3-1
6	ファイネストアワー	6,573,210	TROPICAL-CAT	2周クリア㊣
7	ゼロウイング	2,338,730	SPREAM-SAKI㊝	3-2
8	ポンピングワールド	3,412,600	ROCKY改メ ニブロ	ALL
9	フォートラックス (1P)	2'22"33	SPREAM-SAKI㊝	ALL
10	TATSUJIN	28,000,000	まなぶ	18周目2面㊣

ゲームセンター高崎モンテカルロ

群馬県高崎市中紺屋町11　☎0273(25)9260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトレジスタンス	1,585,500	KAT	1コイン ALLクリア
2	バーニングフォース	382,720	MB-SP♡JUN㊙	1コイン 4-1
3	ポンピングワールド	2,706,850	YAG	1コイン ALLクリア 残×2
4	クォース	203,440	RABY	B=594
5	パズニック	187,400	海部総理だ!!S谷君	1コイン
6	大旋風	7,210,640	POW	1コイン 11周目エリア58
7	スーパーバレーボール	64,000	まさかの5連投!?	1コイン ALLクリア
8	オメガファイター	5,419,970	YAG	1コイン 2-7 ボス
9	ゼロウイング	1,079,130	MB-SP♡JUN㊙	1コイン 8-12 1UP×1
10	Xマルチプライ	10,745,000	AAC-ABU ㊔	1コイン 全2周クリア

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24　☎0276(25)7654

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	186,190	KKK	
2	天地を喰らう	5,136,200	ACH	張飛使用
3	テトリス	999,999	MIY	ノーマル レベル99 ライン795
4	ゲイングランド	30,105,855	ICZ	1コインALL
5	スーパーマスターズ	−15	S. O	ノーマルALL
6	ミッドナイトレジスタンス	549,400	MID	最終面
7	ESWAT	2,463,600	ACH	残1人
8	R-TYPE	1,020,100	NG3-NAT3	2-7
9	スーパーモナコGP	D-P4,500	NG3-XNO	4速
10	ナイトストライカー	24,592,090	K-及 iji	ALL ZONE A-B-D-H-L-R

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫！鮫！鮫(1P)	3,403,010	ASAKO.O	3機 ノーマル 17-05
2	バーニングフォース	239,780	OMI(FXT)	3機 ノーマル 3-2
3	破兆(1P)	477,800	TROPICAL-CAT	ノーマル 6面
4	クオース(1P)	243,510	TAG(MARS)	2機 ノーマル 59ステージ 780ブロック
5	ミッドナイトレジスタンス (1P)	全面クリア	RYUZI(MARS) 阿部政治	3機 ノーマル ALL 2名
6	Xマルチプライ	7,711,100	Y. O	3機 ノーマル 2-6
7	タスクフォースハリアー (1P)	12,794,800	GAPLUS	3機 ノーマル 3-4
8	ワールドカップ'90	決勝11-0	TACO	TIME 2:00 ノーマル 優勝
9	ファイネストアワー	5,922,590	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
10	レーザーウォー	新しいピンボール入荷		当店は1プレイ ALL50円

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8　☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6'20"19	RMC-SHO	D.P=4440 ノーマル設定
2	スーパーモナコGP (7S)	5'45"08	T. Yokoyama	D.P=5004 ノーマル設定
3	スーパーマスターズ	−13	F. M	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	フラッシュポイント (イージー)	1〜85	Z.G. 35万円	面セレクト有 271507点
5	フラッシュポイント (イージー)	1〜26	Z.G35万円	面セレクト無 99066点
6	ミッドナイトレジスタンス	2,068,700	ACT-BEE自衛隊パワー	1コイン全面クリア ノーマル設定
7	ゴールデンアックス (ギリアス)	偏差値=337.5	RMC-SHO	1コイン全面クリア ノーマル設定
8	Xマルチプライ	2,360,900	おーため、び!!	1コイン6面 ノーマル設定
9	モンスターレア	548,350	LUM	1コイン12面 5人、ノーマル設定
10	シャドーダンサー	359,600	ポチ!!	2-3 忍ボーナス×2

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F　☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫！鮫！鮫(1P)	15,314,220	FHERISTAS-GIN	ロケテスト 旧Ver. 39-3 ノーマル
2	バーニングフォース	155,540	FBI	3-1 ノーマル
3	ESWAT	2,397,600	ぶたさんと ゆかいなげろろ㊗	ALLクリア ノーマル
4	クォース	313,460	SPREAM-BOMB	■1023 69面 ノーマル
5	パズニック	7,188,900	GIN	2周目 Lv8・2・1 Lv1スタート ノーマル
6	ゼロウイング	1,757,060	MINORU ㊛	エリア11-8 ノーマル
7	ミッドナイトレジスタンス	2,447,400	RYOKKO	ALLクリア ノーマル
8	ダライアスII (2画面、Wゾーン)	3,527,550	FHERISTAS-GIN	ABEIMRW クリア ㋟有り ノーマル
9	ダライアスII (2画面、Xゾーン)	3,271,310	ACT-XYZ	Xゾーンクリア ノーマル
10	ダライアスII (2画面、下のZゾーン)	3,475,740	FHERISTAS-GIN	ABEINTZ クリア ㋟有り ノーマル

ハイスコア集計方法改正のお知らせ

連射装置付きのスコアを分けて集計する

これについては賛否両論ですが、とりあえず連射装置を使ったスコアは使わないスコアと大きく差が出るため分けて集計します（不公平の為）。連射装置の回路図を載せればいいという意見もありますが、基板に合わない場合もあるし、バージョンアップする（連射装置の）たびに、いちいち誌上に載せるというスペースが無いというのが現状です。連射があるのに切ってやった場合の確認が困難であるという意見は、別に切ってまでやれといっている訳ではありません。そのために連射装置の有・無でスコアを分ける訳です。

スコアカンストや振り切りと永久パターンがあるゲームについて

スコアカンストするゲームは、今までは初めて出た月のお店に対しては、☆を付けてきましたが、これからはとにかく達成したら各店に1つ☆をつけていきます（1回きり）。また永久パターンについては、見つかった月に全面クリアなど出た場合に☆を付けてましたが、これからは付けません。ただし、永久パターンがなく面数で争えるゲーム（フラッシュポイントやワールドカップ'90など）は今まで通りにします。

お店からの個人申請には☆はつけない

これは今まであいまいだったんですが右記の通りにします。

ハイスコア番外地の廃止

不人気機種（掲載店から送られてくる機種で少ないもの）や、発売してすぐのゲームで数が少ないもののゲームを対象としていたハイスコア番外地を廃止します。ただし、初登場のゲームで10店未満しか送られてこなかった場合は集計しません。

2P同時プレイの集計について

最近は2P（それ以上）プレイができるゲームが多いのですが、2Pプレイでゲーム内容・スコアが大きく変わるもの（クォースやゲイングランドなど）については集計します。また、3人以上で自機の性能が変わるゲームは、少ない人数より記録が上まわらないものは集計しません。

以上が大きな変更点です。要望などあればできるだけ対処していきたいと思います。

中央プラザ(大泉店) ☆=1

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	破兆	1,013,100	T・TAP	ノーマル 1コインALL
2	タスクフォースハリアー	9,349,400	HKS	ノーマル 3-2
3	Xマルチプライ	10,714,100	KSE-VAX	ノーマル 2周クリア
4	クォース(1P)	261,440	KSE-SNO	ステージ60 ブロック843
5	クォース(2P)	278,450	KSE-HDO&SNO	1P173010 701 2P105440 573 1274
6	チャンピオンレスラー(1P)	49,224,700	T.K	ノーマル ALLクリア
7	チャンピオンレスラー(2P)	43,417,300	The-ジゴロンズ上杉加藤	ノーマル ALLクリア 33921100 9496200
8	エリア88	1,807,650	AHO	真1コインALL
9	Wit's	1,547,900	KSE-SNO	レベル30
10	ゴールデンアックス	349.0	H. D. O.	ノーミス アックス使用

キャッスル&YOU² ☆=63

東京都町田市原町6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メガブラスト(1P) ※2P同時Ver.	808,000	EXCEL-PC-ZIN	ALL、残0、(連) ノーマル設定
2	バーニングフォース(裏面)	6,126,910	EXCEL-Atēś(桜)	ALL、残6、(連) ノーマル設定
3	バーニングフォース(表面)	1,438,630	EXCEL-Atēś(桜)	ALL、残4、(連) ノーマル設定
4	パズニック	7,348,600	EXCEL-RVS-NBG	1クレ、1面スタート ノーマル設定
5	メイズオブフロット	1,582,810	EXCEL-RVS-NBG	1クレ、ALL、残0 ノーマル設定
6	鮫!鮫!鮫!(1P)	10,000,000+α	POKEN、DAI、KUMA、SPT氏	(3-8)〜(4-1)にて達成 ノーマル設定
7	ダライアスII(上・Vゾーン)	3,551,160	EXCEL-RVS-GUN	※3画面Ver、ノーマル ALL、残0、(連)
8	ダライアスII(上・Zゾーン)	3,408,350	EXCEL-RVS-GUN	※3画面Ver、ノーマル ALL、残0、(連)
9	ダライアスII(Yゾーン)	3,477,830	EXCEL-RVS-GUN	※3画面Ver、ノーマル ALL、残0、(連)
10	ダライアスII(下・Vゾーン)	3,100,340	EXCEL-RVS-POKEN	※3画面Ver、ノーマル ALL、ノーミス、(連)

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0245)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	13,156,450	ACC(中大附属の生徒会)from福生	全2周クリア ノーマル
2	ファイネストアワー	4,842,310	CAN	全2周クリア ノーマル
3	Xマルチプライ	17,573,100	つちもちくん	全2周クリア・ノーマル あと50万点!!
4	ESWAT	2,517,600	FECT	1コインALL
5	スーパーマスターズ	−18	KTZ	1コイン全18コース
6	エリア88	1,780,910	拝島福田です	1コインALL・ノーマル 連射付・グレッグ使用
7	天地を喰らう	5,405,200	うっ・・今日も胃がいたい	1コインALL・ノーマル 張飛・金×3
8	大旋風	3,154,380	酒や〜めた!!	ノーマル 連射付 5-47
9	究極タイガー	8,467,000	学園モード強すぎ	ノーマル、連射付 999、4-5
10	バーニングフォース	99,930	せめて3回…(クレジット)	ノーマル・3機 2-2・なさけないぞ!!

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(点数部門)	244,280	URX-ODA-Z(仮)	ノーマル 5-2 ブロック 641
2	クォース(ブロック部門)	641	URX-ODA-Z(仮)	ノーマル 5-2 スコア 244280
3	クォース(協力点数部門)	348,130	三遊亭ジョバンニと URX-ODA-Z(仮)	ノーマル 6-0 ブロック 1264
4	クォース(協力ブロック部門)	1264	三遊亭ジョバンニと URX-ODA-Z(仮)	ノーマル 6-0 スコア 348130
5	スーパーマスターズ	−19	もう1人のK²	3イーグル、13バーディー イージー
6	Xマルチプライ	17,125,400	LARK・MILD	ノーマルALL
7	カプコンアドベンチャー	515,100	URX-ODA-Z(仮)	ノーマルALL コンティニュー使用
8	フラッシュポイント	1面〜43面	シプー	1コイン、ノーマル 面とばし無し部門
9	テトリス	23ライン	けー	スコア6787、レベル5 回転なし部門
10	キャプテンシルバー	73,420	まきしんじ	今月のマンスリーゲームはこれだ

プレイシャトー ☆=23

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 秦光ビル2F ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT	2,503,600	I. L. G. NEO	ALLノーマル
2	R-TYPE	363,400	ILG-おじゃる君	5面ノーマル
3	ゼロウイング	2,170,510	ILG-おじゃる君	15-18ノーマル
4	シャドーダンサー	148,950	T. Y	2-2、ノーマル
5	Xマルチプライ	10,729,200	ILG-おじゃる君	2周クリア ノーマル
6	インセクターX	854,400	ILG-おじゃる君	ALL、ノーマル
7	メガブラスト	294,100	GOMA	4面、ノーマル
8	カプコンワールド	181,000	?	
9	ポンピングワールド	245,070	K・TY	10-29ノーマル
10	バーニングフォース	233,030	NIHEI	

サンペデックナムコランド ☆=12

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(1P)	377,430	夢神 圭	1288ブロック 7-9 ノーマル
2	フォートラックス	2'21"68	YOU	3人PLAY イージー
3	フォートラックス	2'22"51	新宿でマーベルクリアくん(あ)	4人PLAY イージー
4	ポンピングワールド(1P)	2,532,830	CHAT-KIM	17-49 3人設定 ノーマル
5	ポンピングワールド(2P)	TOTAL 2,508,920	CHAT-KIM&そのでし	16-46 3人設定 ノーマル
6	パズニック	7,187,200	CHAT-KIM	上ルート、2周目8-1-1 キャンセル2回使用
7	ウイニングラン	2'20"384	CHAT-INFINITE-ずるずる	テクニカル
8	ミッドナイトレジスタンス	クリア	多数の皆様	
9	ファイネストアワー	5,655,100	CHAT-ネツゾウ君	ランク イージー
10	バルーンファイト	204,850	CHAT-ネツゾウMK-II	15面1人プレイ

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=80

東京都豊島区巣鴨1-15-1 巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス	2'18"90	YSH-乱魔	1人プレイ ノーマル
2	ポンピングワールド	3,655,730	SSC-VAP(E)	ALL 1面スタート 1P 残3 ノーマル
3	クォース(1P)	720,560	水島屋-T.J.	ノーマル 2周目 2728ブロック 4/9
4	バーニングフォース	5,676,930	SPREAM-SHOT(た)	ALL 残5 ノーマル NEWバージョン
5	パズニック	7,334,400	砂樹☆帝	ノーマル 8-1-1 爆弾無
6	ゼロウイング	4,418,520	星白金HIR(パ)	エリア25-10 ノーマル 4-1 10up有 連射有
7	ウイニングラン(テクニカル)	2'19"685	CHAT-INFINITE-ずるずる	ノーマル BEST LAP 34"133
8	ダライアスII(2画面V下)	3,104,990	IML-UUU(た)	ノーマル 連射有 ALL
9	ファイネストアワー	7,122,020	書生の村上さん(R)	ALLノーマル 連射有
10	Xマルチプライ	16,601,200	WNK(相)	ALLノーマル 連射有

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャイン・シティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャリバー50	121,200	××	
2	クォース	260,970	FAM-OAF	5-7
3	鮫!鮫!鮫!	6,385,850	SIMI chon	1P
4	ダライアスII(上・Zゾーン)	3,146,570	FAM-OAF	
5	ダライアスII(Xゾーン)	3,360,060	HEL	
6	ダライアスII(下・Vゾーン)	3,072,860	SAY	
7	ESWAT	2,536,100	スナフキン-悪王	ノーマルALL
8	パズニック	4,094,700	ESP. NO2. H. B	
9	ポンピングワールド	1,343,920	Y. Y	?
10	メタルホーク	11,124	RUI	

ハイテクノーベル神保町 ☆=24

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メイズオブフロット	837,700	TYRANT-MAC書記長(夫)	ノーマル 全面クリア クソゲー、書記係
2	ナイトストライカー(Rゾーン)	95,372,410	Mr.まさし君(馬)	ノーマル 全面クリア 番外地はやめて
3	ダライアスII(上・Vゾーン)	3,501,430	IPBG-ISJ	ノーマル 2画面 全面クリア、(連)
4	ダライアスII(下・Zゾーン)	3,539,070	TYRANT-EXE	ノーマル 2画面 全面クリア、(連)
5	ダライアスII(下・Vゾーン)	3,107,270	IPBG-ISJ	ノーマル 2画面 全面クリア、(連)
6	メガブラスト(1P)	782,000	RINA-高岡早紀	ノーマル 全面クリア (連)
7	S. C. I.	9,585,740	CAP	ノーマル 全面クリア
8	ダイナマイトデューク	1,652,370	TYRANT-EXE	ノーマル 全面クリア あと5千
9	ポンピングワールド(1P)	2,412,090	鍛えて伸ばすMBK!!	ノーマル42面 コンダクターたのむぜ
10	ティンクル・ティンクル(1P)	ぬいぐるみ3個	超女vs家畜女	ハード1コイン3プレー パーフェクト

荏原ゲームコーナー ☆=62

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビックラン(1P)	8'26"5	EGC-(元)MKZ(ビック研)	ノーマルALL スコア3,007,400
2	ポンピングワールド(1P)	4,095,510	カニと爆弾調教済 EXCEL-SSC-VAP	ノーマルALL 残7(+1)
3	クォース(1P)	1,014,770	Y. SET-JAG-ドラ博士(H)(小6使用)	ノーマル2周目8面 ブロック3618コ
4	クォース(2P協力)	1,872,470	普通火だよ火!! H. S & HST-(お)SPT	ノーマル3周目9面 ブロック9021コ
5	メイズオブフロット	716,760	JAG-Y. I	ノーマルALL カーブ全開で曲れる
6	R-TYPE II	761,700	GYU名人(NSK)	工場設定(イージー) 9面(2-3)
7	バーニングフォース	4,834,570	EXCEL-町田のスパイ	ノーマルALL 裏面
8	スーパーモナコGP(7S)	5'45"33	モナ(研)-きこさま	ノーマルALL 4984POINT
9	テトリス	LINE588	(Y)の弟子 NKB-町田のスパイ2号	ノーマル 全消なし スコアカンスト
10	シャドーダンサー	本日入荷	シャド(研)発足か?	クリアの前に忍ボーナス!

筑波学園キャロットハウス ☆=5

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスターズ	−18	BEN(マスター)	ノーマル HOLE OUT
2	バーニングフォース	3,135,250	TTG-S. S	ノーマル 3機 ALL
3	ゼロウイング	2,779,370	LSP-MSO-OUT(おやじウイングII)	ノーマル 3機 19-6 (連)
4	Xマルチプライ	13,454,900	TOA-NEB(おやじ&マジックII)	ノーマル 3機 ALL 残2 (連)
5	パズニック	2,620,100	スケベマスター1号	ノーマル 爆弾無 8-6-4
6	ポンピングワールド(1P)	944,200	TOP-OGS-PLUS	ノーマル 3機 10-28
7	クォース(1P)	192,900	LSP-SAY	ノーマル 1機 596ブロック R5
8	究極タイガー	10,000,000+α	LSP-TOA-K³	イージー 3機 5-2で達成
9	オメガファイター(1P)	9,169,670	LSP-TOP-SK256	ノーマル 3機 全2周クリア
10	スーパーリアル麻雀PIII	142,600	TTG-S. S	スーパーイージー

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	250,970	中込さん電話くださいのS.K.	ノーマル1機、(連)ロ、857
2	バーニングフォース	670,520	たこいち(3下仲間)	ノーマル、3人、ターボ使用 5-3
3	ミッドナイトレジスタンス	1,653,400	さすらいのはげちゃびん(謎)テラ?	ノーマル、3人(連)ナシ ALL(3通で消滅)ロケでない
4	タスクフォースハリアー	11,091,500	中込さん元気ですかのS.K	ノーマル、3機ターボ使用 (連)ナシ、3周目の3面
5	ポンピングワールド	2,075,110	職業ゲーマー23才にてゲーセン王。(謎)(タ)(カ)(?)(若)	ノーマル、3人40面(1週間で無くなる)ロケではない
6	チャンピオンレスラー	58,510,700	けんけんみんみん ジンジロゲー(謎)	ノーマルオールクリア コブラ使用
7	原始島	1,510,150	ぶきみくじらうえいぶ(2下仲間)(謎)	イージー3機(連) ALL私がこーやまだ
8	エリア88	1,823,020	B. B	ノーマル3機(種) ALL F-14
9	ワイルドファング	1,318,700	う〜んくちゃい体臭ガンガン(2上仲間)(謎)	今さら何だこのゲームは 階段スベリ止め清掃
10	ホラーストーリー	342,250	またさいこうのラアップ(影の店員)(謎)	ノーマル、3人まるでやる気が無い、指導その3。

二荒キャロットハウス

宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル1F ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス(1P国内バージョン)	2'20"83	JUN君!帰って来いよ!のTANAKI(ど)	ノーマル
2	フォートラックス(2P国内バージョン)	2'17"00	JUN君冬休みはCHでバイトだよ(そ)&(ど)	ノーマル
3	フォートラックス(3P国内バージョン)	2'17"73	JUN君冬休みはCHだ!! (7)&(そ)&(ど)	ノーマル
4	バーニングフォース(Bバージョン)	361,670	JUN君もどって Tyu-手	R=4-1 ノーマル(連)付
5	パズニック	5,679,700	生きているなら帰ってこい JUN(7)	ノーマル R-1スタート 8-2-3 8-5でループ
6	クォース1P	300,970	0が3つ	ノーマル B=1020、S=68
7	ダライアスII(Wゾーン3画面)	3,202,450	SRM-「狂授」(呪い付き)	ノーマル 1コイン A-B-D-H-M-R-W
8	ダライアスII(Xゾーン3画面)	2,980,330	SRM-狂授	ノーマルALL
9	ダライアスII(Vゾーン3画面)	2,760,290	SRM-H.S しあわせパワー&サカリ	ノーマルALL
10	ダライアスII(Zゾーン3画面)	3,191,810	SRM狂授	ノーマルALL

ハイテクセガ柏店 ☆=5

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロウイング	511,120	EXPERT-M. O	6面奇跡だ!
2	Xマルチプライ	5,155,600	H・SAiTō from新宿	7面のラストボスなんだけどね…
3	ESWAT	2,488,600	S. P. I.	ALL、残り1人、V!
4	ネクストスペース	580,300	ひさなが	5面(2回目)
5	タスクフォースハリアー	3,593,200 3,183,200	LORD&びすけ	2P、2周目、5面ボス うりゃりゃりゃりゃッ!
6	クォース	205,330	堀巡査	
7	ミッドナイトレジスタンス	1,726,600	GRA-LFA	ALL残0
8	破兆	127,100	DIO	2面、しるばあーちゃりおっつっつッ!
9	パズニック	5,594,700	村田裕之	8-3-1
10	メガブラスト	269,000	S. P. I	4面

稲毛サンシャイン ☆=1

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S. C. I.	9,979,960	AHO	ノーマル 1コインオールクリア
2	バーニングフォース	352,700	Σ-YAZ(岳)	4-1
3	ポンピングワールド	2,969,840	AAS-Σ-NWS	50面死去(Σ)
4	クォース	378,830	AAS-Σ-小山若菜	ステージ79 ブロック1276
5	ESWAT	2,474,600	AAS-Σ-SNG	1コインALL
6	ESWAT	3,480,600	AAS-Σ-AFS AAS-Σ-OGD	2PALLクリア
7	ダライアスII(下のVゾーン)	2,972,530	Reffy・D・Riahan	ノーミスクリア ノーマル(ターボ)
8	ヴォルフィード	9,999,990	CHAT-TOM	100万×11
9	ダライアスII(Xゾーン)	3,175,450	Reffy・D・Riahan	ALLクリア ノーマル(ターボ)
10	ダライアスII(Xゾーン)	3,212,970	Reffy・D・Riahan	ALLクリア ノーマル(ターボ)

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.15	No.33
No.17	No.34
No.18	No.35
No.20	No.36
No.22	No.37
No.25	No.38
No.26	No.39
No.29	No.40
No.30	
No.32	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15	（'87	12月号）
No.17	（'88	2月号）
No.18	（'88	3月号）
No.20	（'88	5月号）
No.22	（'88	7月号）
No.25	（'88	10月号）
No.26	（'88	11月号）
No.29	（'89	2月号）
No.30	（'89	3月号）
No.32	（'89	5月号）
No.33	（'89	6月号）
No.34	（'89	7月号）
No.35	（'89	8月号）
No.36	（'89	9月号）
No.37	（'89	10月号）
No.38	（'89	11月号）
No.39	（'89	12月号）
No.40	（'90	1月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

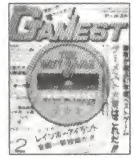
株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　(　　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

No.15('87 12月号)
特集:AMショー


No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦


No.20('88 5月号)
特集:AOUショー


No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略


No.24('88 9月号)
特集:地獄めぐり
SOLD OUT

No.25('88 10月号)
特集:ロストワールド


No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン


No.27('88 12月号)
特集:AMショー
SOLD OUT

No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て


No.32('89 5月号)
特集:AOUショー


No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい


No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説

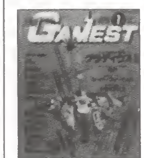

No.35('89 8月号)
特集:ドライブゲーム


No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー


No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進


No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII


No.39('89 12月号)
特集:AMショー


No.40('90 1月号)
特集:クォース


君こそゲーメスト！

クォース	1P	1,014,770	Y.SET-JAG ドラ博士Ⓗ(小6使用)	荏原ゲームコーナー(東京)
クォース	2P協力	1,872,470	普通火だよ火!! H.S&HST-㊔SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
バーニングフォース		6,126,910㊎	EXCEL-Ates㊕	キャッスル&YOU²(東京)
ポンピングワールド		4,095,510	カニと爆弾調教済 EXCEL-SSC-VAP	荏原ゲームコーナー(東京)
Xマルチプライ		18,390,100	BREM-佐藤キミヒコ	PC琴似(北海道)
ダライアスII 上のZゾーン	2・連	3,367,890	YUJ	イエローハット(愛知)
ダライアスII 上のZゾーン	3・連	3,408,350	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
ダライアスII 上のVゾーン	2・タ	3,518,740	来月まで粘るよ／MADた	個人申請トンガ王国(愛知)
ダライアスII 上のVゾーン	3・連	3,551,160	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
ダライアスII Wゾーン	2	更新なし		
ダライアスII Wゾーン	3・連	3,705,100	EXCEL-RVS-GUN	個人申請キャッスル&YOU²(東京)
ダライアスII Xゾーン	2	更新なし		
ダライアスII Xゾーン	3・連	3,507,650	EXCEL-RVS-GUN	個人申請キャッスル&YOU²(東京)
ダライアスII Yゾーン	2	更新なし		
ダライアスII Yゾーン	3・連	3,477,830	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
ダライアスII 下のZゾーン	2・連	3,545,990	これは甘い!!HCS-MPL	コインスナック24(岡山)
ダライアスII 下のZゾーン	3・タ	3,513,480	CVM-MID涼	ジョイランドオレンジ(神奈川)
ダライアスII 下のVゾーン	2・連	3,114,530	今月はきついか!!HCS-MPL	コインスナック24(岡山)
ダライアスII 下のVゾーン	3・連	3,100,340	EXCEL-RVS-POKEN	キャッスル&YOU²(東京)
ゼロウイング		4,418,520㊎	星白金HIRパ	PC巣鴨(東京)
パズニック		7,583,300	ESP-No.2	PC松本(長野)
ファイネストアワー		7,137,280	MSO-LSP-YUN	個人申請 PC早稲田(東京)
スーパーマスターズ		−20	コインハンドPON	イエローハット(愛知)
スーパーマスターズ		−20	ESP!!	個人申請 ゲームランド花丘(長崎)
R-TYPEII		713,000(2-5)	WAC-ハム漬物HSK㊊	ゲームシティOZ(山口)
スーパーモナコGP	AT	6'13"48	CYCLONE-HURRICANE	個人申請 ゲームプラザとよなか(大阪)
スーパーモナコGP	4速	6'00"19	CYCLONE-HURRICANE	個人申請 ゲームプラザとよなか(大阪)
スーパーモナコGP	7速	5'34"71	CYCLONE-HURRICANE	個人申請 ゲームプラザとよなか(大阪)
シャドーダンサー		1,010,400	G.M.C.アレクダ	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
メガブラスト		808,000㊎	EXCEL-PC-ZIN	キャッスル&YOU²(東京)
S.C.I.		10,116,600	V_2	ゲームプラザ(熊本)
カプコンワールド		1,247,600	ZAT(+MADた)	キャノン最前線(愛知)
メイズオブフロット		1,582,810	EXCEL-RVS-NBG	キャッスル&YOU²(東京)
ウイニングラン(テクニカル)		2'19"685	CHAT-INFINITE-ずるずる	PC巣鴨(東京)
鮫／鮫／鮫／(2P同時プレイバージョン・1P)			1000万点＋α	全国5店の皆様

ハイスコア番外地(☆はつきません)

フォートラックス	1P	2'18"45	YSH-乱魔(32) 無職㊍	個人申請 PC西荻(東京)
フォートラックス	2P	2'17"00	JUN君冬休みは CHでバイトだよ㋞&ど	二荒C.H(栃木)
フォートラックス	4P	2'15"30	ZEUS	PC琴似(北海道)
オメガファイター		13,156,450	ACC(中大付属の生徒会) from福生	カジノカーニバル(東京)
チャンピオンレスラー		67,579,200	ポットシュートで ALLクリア	ゲームランド キンコンカン(宮城)
破兆		1,053,900	LOR	個人申請 ゲームプラザ(熊本)
ゲイングランド	1P	31,706,735	IKD-GON恥林ぺ	ハイテクセガ金沢(石川)
ゲイングランド	2P	63,033,455	ずんたたばあっち SOUSUI	ハイテクセガ金沢(石川)
ゴールデンアックス		偏差値＝547.5	G.S.A.-UMA	個人申請ゲームスポット あまえんぼう(福岡)
メタルホーク		13,926㊎	油田×2 えるす君に 敗けか？ 水島みーな	BC京都(京都)
ナイトストライカー	Rゾーン	95,372,410	Mr.まさし君㊮	ハイテクノーベル神保町(東京)
ワイルドファング		5,854,250㊎	2001年、あと16万 RSP-M.Y.P㊝	ハイテクセガ弘前(青森)
ビッグラン		8'26"5	EGC-㊝MKZ (ビッグ研)	荏原ゲームコーナー(東京)
ダイナマイトデューク		1,652,370	TYRANT-EXE	ハイテクノーベル神保町(東京)
ホラーストーリー		8,053,360	VMT-DAN	個人申請 大船ビーバー(神奈川)
シークレットエージェント		1,099,400㊎	捨てゲーするなら山賊版 JUNKER-K.M(ZER)	個人申請 東久留米C.H(東京)
クライムファイターズ	テーブル	2,401	MSO-05-NEM	個人申請 ゲームコーナー ラッキー21(山口)
ラウンドアップ5		1,608,190	FIOS-AFH-APPLE68K	個人申請 ロッキー(東京)
ターボアウトラン	オートマ	8'22"87	超激怒爆発／URX-TECⒺ	ゲームセンターUFO(神奈川)
U.Sクラシック		−14	VMT-DAN	個人申請 大船ビーバー(神奈川)

前号の訂正

フラッシュポイント	セレクトなし	1～72面	Beene げたっちょ ADL	ハイテクセガ万代(新潟)

今月のTOPはクォースから。2P協力プレイを今月から増やしましたがどうでしょうか？

バーニングフォースは裏面×2のみのスコアで集計。また、ニューバージョンが出まわっているとの情報でしたが、旧バージョンと大差がないので混ぜて集計します。

ダライアスIIですが、3画面のバージョンの数が2画面のバージョンより上回ってしまったので別に全ゾーン集計しました。2画面のW・X・Yゾーンは更新なしです。

R－TYPEIIは2周クリア者が出なかったので面数優先です。

シャドーダンサーはクリア者が1名のみでした。これも、クリア優先ですが、点数が高い人もいました。

メガブラストは2P同時プレイバージョンで集計しました。（DIPスイッチで1Pに変えられるそうです）

カプコンワールドも掲載店が多いので集計しました。協力者の有無は問いませんが1Pのみのスコアです。

鮫！鮫！鮫！は、ロケテストということで2P同時プレイバージョンが出回ったので、そちらで集計。次回からは1Pのみのバージョンで集計します（予定）。

さて、来月集計分（次々号）から集計方法を変えますが、95ページにくわしく書いてありますのでそちらを参考にして下さい。（悠理）

ゲームセンターコパIII ☆=4

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!(スコア部門)	31,948,710	N. ARC-S. S㊝	56-08 ノーマル連射なし
2	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	N. ARC-TEL	32-10で達成 ノーマル
3	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	INFINITE-FLY	28-10クリアで達成 ノーマル
4	カプコンワールド	830,700	CGT-ZEUS	ALLアシスト3人 1コインノーマル
5	バーニングフォース	4,156,560	CGT-ZEUS	ALL裏×2 残×2
6	クォース(1P・イージー)	299,720	N. ARC-ZAP	ブロック1006 6-8でDEAD
7	クォース(協力プレイ)	339,270	S. S&M. W	ブロック1474 6-8でDEAD
8	フラッシュポイント	ステージ1～85	CGT-ZEUS	面とばし有り ノーマル
9	天聖龍(リバイバル)	14,400,500	RIM	ALL再入荷 残×13
10	ゼビウス(ツナサシミ部門)	9,999,990+α	Half-Hacker	30周目エリア14で達成

ジョイランドオレンジ ☆=3

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	191,150	伝説の騎士メルカイザー	5-4ブロック645 1P
2	ヴォルフィード	9,999,990	S・T	16面クリア 百万×9
3	ダライアス(Yゾーン)	6,295,380	TOP・ヘベレケII号	ニューバージョン ハード ALLクリア
4	ダライアスII(3画面・上のZゾーン)	3,306,360	TOP-GFT	ノーマル ターボ付
5	ダライアスII(3画面Vゾーン)	3,357,670	伝統の騎士メルカイザー	ノーマル ターボ付
6	ダライアスII(3画面Wゾーン)	3,586,000	ZZG-PUL	ノーマル ターボ付
7	ダライアスII(3画面Xゾーン)	3,267,090	AMX004PUL	ノーマル ターボ付
8	ダライアスII(3画面Yゾーン)	3,199,860	伝統の騎士メルカイザー	ノーマル ターボ付
9	ダライアスII(3画面下のZゾーン)	3,513,480	CVM-MID涼	ノーマル ターボ付
10	ダライアスII(3画面下のVゾーン)	3,050,880	CVM-S・T	ノーマル ターボ付

ゲームセンターUFO ☆=53

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	5,502,990	ダック	全面クリア、ノーマル3機設定、裏X2、1ミス
2	シャドーダンサー	522,750	もしかしてSKG	3-1、ノーマル、3人設定 忍×3
3	パズニック	6,799,300	SEP-KAI	8-8-1、ノーマル設定 ノーセレクト
4	ポンピングワールド(1P)	2,926,300	URX-XTC えくすていしい	全面クリア、ノーマル 3人設定、スタート1面
5	クォース(1P)	229,610	FGK"みつめていいよ買うヤツいるのかなぁ"	5-8、□=756 ノーマル設定
6	ゼロウィング	2,979,210	今月はお休み君	2周目8-10、ノーマル3機設定㊎
7	カプコンワールド	821,700	SKG	全面クリア、ノーマル設定 4クレジット使用
8	ターボアウトラン(オートマ)	8'22"87	超激怒爆発!! URX-TECⒺ	全面クリア、敵車イージー タイムイージー
9	タスクフォースハリアー(1P)	10,000,00+α	R. G. B-STCⓜ	3周目1面で達成／ノーマル、3機設定残=3
10	R-TYPEII	誰かやりに来て／	しめ切り日に入荷、やはり誰も出さなかった	その原因は1プレイ100円にあった。

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイアドベンチャー	8,305	K. M	1コインALL ニュースター
2	エリア88	1,886,580	おれが1位だ	1コインALL MICKEY ニュースター
3	ゴールデンアックス	偏差値281.5	ゆうじ	1コインALL ニュースター
4	テトリス	946,293	POP	ライン918 レベル99+α 上高地
5	Xマルチプライ	726,490	OPS-N	14面 上高地
6	パズニック	897,100	N. K. 7	6-1-4 ニュースター
7	クォース	146,570	N. K. 7	ニュースター
8	R-TYPEII	174,500	GT.	ニュースター
9	スーパーモナコGP(7速)	DP＝4,733	SER	ニュースター
10	スーパーマスターズ	(18ホール)−7	M. A	ノーマル ニュースター

プレイシティキャロット甲府店(甲府周辺集計) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	2,439,200	ムシクンⓄⓏ	1コイン45面
2	バーニングフォース	1,010,100	KEI	1コインALLボーナスステージ ALLパーフェクト残0
3	クォース	229,690	ムシクンⒸⓏ	755ブロック ステージ5-7
4	ゼロウイング	3,753,380	究極、イエロー君	10-28
5	Xマルチプライ	12,125,700	中込	2周クリア
6	エリア88	1,842,710	はばん	1コインALL
7	ヴォルフィード	9,999,990+α	ひで坊	1コインALL
8	ダートフォックス	3'59"89	とよ	1P青使用敵車ターン無
9	テトリス(ノーマル)	999,999+α	中込	ライン789レベル99+α
10				

イエローハット ☆=56

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面・上Zゾーン)	3,367,890	YUJ	ABDGKPZ ※連射装置付
2	ダライアスII (2画面・上Vゾーン)	3,503,200	IML-PET(ふ)	ABDGKPV ※連射装置付
3	ダライアスII (2画面・下Vゾーン)	3,109,980	IML-UUU(た)	ACFJOUV ※連射装置付
4	フォートラックス(1P)	2'25"20	AMP-ミスターX	確認済 1号機使用
5	バーニングフォース	4,918,960	HCM-IML-てった	ALL残3裏×2
6	クォース(1P)	417,770	げき(ぶ)	R6 ■978
7	スーパーマスターズ	−20(−10、−10)	コインハンドPON	イーグル×3、バーディ×14、パー×1
8	ミッドナイトレジスタンス(1P)	1,914,600	てまくん	ALL1up×1
9	ポンピングワールド(1P)	3,020,210	FUL	R.49
10	パズニック	6,480,300	HCM-SSH-HCP(会)-MOLE	ルート全部上 8-8-1

キャノン最前線 ☆=20

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ	2'19"593	Zero	Silver Stone 1st A. Seena
2	カプコンワールド	1,247,600	ZAT(+MAD(た))	1コインALL
3	鮫!鮫!鮫!	2,192,420	MAD(た)	最終面(10面) 2回目のPLAY
4	ポンピングワールド	2,900,450	ZAT	15-50
5	バーニングフォース	3,595,310	HCM-IML-てった	6-1 平成元年×3
6	ダライアスII (上のZゾーン)	3,094,410	TOM	ABDGKPZ
7	ダライアスII (Wゾーン)	3,462,680	SAKU・LAY家^2	ABDHMRW
8	ダライアスII (下のZゾーン)	3,431,360	SIRA・LAY家^2	ABEINTZ
9	R-TYPE II	309,400	CRC	5面
10	クォース	203,090	NSK	6面

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=10

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス	2'15"36	S・O・TEAM	4Pノーマル
2	ポンピングワールド	2,572,030	ZIE	50面 EASY 3機
3	クォース(1P)	177,110	KFK	ブロック697ノーマル 5-6 1機設定
4	スーパーバレーボール	70,500	IML-AGF	ALLノーマル
5	バーニングフォース	705,060	TST	5-3 ノーマル 3機
6	ビッグラン	8'14"6	H・G	イージー
7	ゼロウイング	3,150,120	VRC-M・H	8-28 ノーマル 3機
8	Xマルチプライ	12,074,400	VRC-M・H	2周クリア ノーマル 3機
9	オメガファイター	9,963,000	SZK	2-8 ノーマル、3機
10	パズニック	1,452,600	MAL	レベル8-1-1 ノーマル 2機

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (3画面Zゾーン)	3,000,980	WTM(と)	3機ノーマル ABDGKPZルート
2	ダライアスII (3画面Vゾーン)	3,260,330	WTM(と)	3機ノーマル ABDGKPVルート
3	エリア88(F20)	1,823,290	T. S	ALLノーマル
4	エリア88(F14)	1,844,720	T. S	ALLノーマル
5	ドラゴンブリード	529,900	カレーライス辛味汗かけ飯	1コインALL ノーマル
6	ストリートファイター	727,300	カレーライス辛味汗かけ飯	1コインALL ノーマル
7	ダブルドラゴン2	223,150	WTM(と)	1コインALL ノーマル
8	フェリオス(ハード)	966,810	TAILINA	1コイン ノーマル
9	Xマルチプライ	5,789,600	泉野 明	1コイン 7面 ノーマル
10	ソロモンの鍵	2,917,560	カレーライス辛味汗かけ飯	1コインROOM-10-1 ノーマル

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	315,100	NAM	1コイン 5面
2	バーニングフォース	418,860	TRM-2代目響子	4-3 1コイン
3	ダライアスII (3画面Wゾーン)	3,298,420	お遊びのみっちい!	ABEIMRW 1コインクリア
4	ダライアスII (3画面Xゾーン)	3,162,420	調子良くてこれ ブリバリのNAM	ABEIMRX 1コインクリア
5	ダライアスII (3画面下Vゾーン)	2,734,800	TRM-AXL	1コインALL 中ボス4匹にげた
6	ダライアスII (3画面下Zゾーン)	3,238,510	TRM-朝霧陽子	ABFINTZ 1コインクリア
7	Xマルチプライ	10,878,800	Sgt Pepper	ALLクリア
8	クォース	142,770	ISP-SAE-NAI	■533 1コイン
9				
10				

ハイテクセガ万代店 ☆=11

新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (4速)	DP 4,507	CANON	ALL1人 3'03"92、3'09"50
2	スーパーマスターズ	−15	AKI	ALL
3	カプコンワールド	708,700	VAL & GEN	ノーマル 入荷初日 クリア47
4	R-TYPE II	240,900	たぶんFGK	ノーマル 4面
5	シャドーダンサー	185,650	AAC	ノーマル 2-4
6	ミッドナイトレジスタンス	1,665,300	FGK-MARY-YUN	ノーマル 1コインALL
7	クォース	242,470	VAL-MYB	ノーマル ブロック775 エリア59
8	ワールドカップ	7回戦	T.M	クリアJAPAN使用
9	Xマルチプライ	14,868,500	FUA-VENUS	ノーマル ALL
10	ESWAT	2,489,600	FGK-MARY	ノーマル ALL

HI-TECH SEGA金沢 ☆=2

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	430,400	GOR-もぐろふくぞう(ラ)	ノーマル設定 R6 入荷2日目
2	シャドーダンサー	531,300	(魔)鉄神"J"	ヨーマル設定4-2 忍×2 1up×1
3	クォース	287,590	GOR-リキナルド・もけけ君(ラ)	ノーマル設定6-0 848
4	Xマルチプライ(連)	12,218,400	FGK-寿司皇ばるこ君	ノーマル設定 ALLクリア 連射付 残×2
5	シークレットエージェント	642,300	GOR-ショーン・もけけ君(ラ)	ノーマル設定 R8
6	アフターバーナーII	HIT=1,620	すし	ノーマル設定 ALLクリア 1ミス
7	上海II	952	TOO WEE(き)	ノーマル設定?なし R7(2-1)
8	モンスターランド	残ゴールド7,076	AAC-チャンダーFU.	ノーマル設定 ALLクリア ルビーなし
9	ゲイングランド	31,760,735	IKD-GON恥林(ペ)	ノーマル120sec ALLクリア増無
10	ゲイングランド(2P)	63,033,455	ずんままぱあっち SOUSUI	ノーマル120sec ALLクリア増無

ウィルトークタイトー金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(1P)	292,950	SHE-DANDY(義)	ブロック1056 ノーマル 1機設定
2	パズニック	2,619,400	FGC-AKD	1面スタート
3	メガブラスト	334,100	GOR-じょーじ(な)	AREA5 ノーマル
4	ポンピングワールド	2,275,020	GOR-COMEGACK ゲバくん(ら)	STAGE45 1面スタート
5	ビッグラン(1P)	8'58"2	ぴぴ(R)TM	
6	ビッグラン(3P)	8'08"4	GOR-じょーじ(な)	
7	S. C. I.	9,280,170	GOR-じょーじ(な)	60秒、ターボ3 ノーマル
8	ダライアスII (2画面・V上ゾーン)	3,388,840	KRT-KOS	3機 ノーマル ターボ使用
9	ダライアスII (2画面Wゾーン)	3,489,680	KRT-KOS	
10	ダライアスII (2画面Z下ゾーン)	3,451,540	KRT-KOS	

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	219,800	(ま)ORC	RD3-1
2	スーパーマスターズ	−12		Hole Out
3	スーパーモナコGP	4,691	びびんばばこび	
4	フラッシュポイント	218,505	風呂男恥林さん(ペ)	RD28
5	ゴールデンアックス	407.5	魔神衆U-まつい(チ)様	ALLバーバリアンS. 377.5
6	DJボーイ	628,800	魔神衆龍王水伯	
7	怒III	67,000	(ま)ORC	R-2
8	上海II	848	海部俊樹	
9	スカイソルジャー	4,743,060	ずんたたぱあっち(で)^2	ALL
10	ESWAT	2,475,100	ずんたたおろおろ小原君(ペ)様	ALL

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	365,050	げん	3-3 SP×1
2	ミッドナイトレジスタンス	ALL	あもんだいちゃん	1P
3	ミッドナイトレジスタンス	ALL	あもん・JUN 筋肉魔人・FBI	2P 2組
4	スーパーマスターズ	−9	Jun	ALL
5	Xマルチプライ	6,050,300	LEEF ST(E)	RD-11
6	スーパースターズ	ALL	あもん and 筋肉魔人	2P
7	ESWAT	2,399,100	花のおたく組	ALL
8	フラッシュポイント	1〜26面	TKG-"死亡執行人帰り咲き"Nao	スキップなし
9	悪魔城ドラキュラ	269,700	LEEF ST(E)	なつかしい 2-5
10	ラストデュエル	520,150	おてもやん2号	なつかしい 2-5

プレイシティキャロット松本店 ☆=2

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (上のVゾーン)	3,348,460	GBY-KISS	ノーマル(連) ABDGKPV
2	パズニック	7,583,300	ESP-No2	8-3-1
3	クォース	202,560	FGD-(会)制服笑える	ブロック607 ステージ4/9
4	スーパーモナコGP (AT)	6'24"27	Tiny-MID(ら)	DP=4382
5	ミッドナイトレジスタンス	クリア	FGD-(会)半袖さむいぞ	ノーマル
6	ゼロウイング	1,437,130	GBY-KISS	8-24 ノーマル(連)
7	Xマルチプライ	12,352,600	K. TAGUCHI	ノーマル
8	R-TYPE II		明日入荷!!	
9	アウトラン (Ver II、Dコース)	4'31"71	(改)Lucky7 Tiny-MID	ノーマル ARIS氏ありがとう
10				

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロウイング	2,074,780	MBX-SOR(FGD)	
2	ポンピングワールド	1,367,450	DESおちゃめなHUN	元気ョ!
3	天地を喰らう	5,350,300	MIKI	
4	ファイネストアワー	5,196,130	人間模怒寄	
5	TATSUJIN	4,396,170	EPT-PCB-H.S	3-5レバーこわす
6	ライフフォース	2,542,700	SHO(NTT)	
7	ダライアス (Zゾーン)	9,746,000	S.ジャ!!	めたるぶた"R"
8	ブラックドラゴン	4,200,200	MBX-EDN	
9	ゴールデンアックス	じーさん 254.0	DESしあわせBOH	♡♡
10	バブルボブル	7,503,320	SDφ6φ	

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (下Vゾーン3画面)	2,937,330	KGH-たいじちょろい	ALL 工場設定(連)
2	ダライアスII (Wゾーン)	3,399,440	ATM-C. Lufy寒いよ〜ん	同上
3	ダライアスII (Xゾーン)	3,174,110	ATM-C. Lufy ビックリマンの本ありが…	同上
4	ダライアスII (下・Zゾーン)	3,037,520	AKO(あ)-ちょろいもんだぜ	同上 残6
5	ダライアスII (Wゾーン2P)	4,086,040	1P HHT!(か)社会人 2P ZZA!(か)パワー	残1 残2
6	ハードドライビング	128,828	AKO(あ)	マニュアル Cシップスタートまけ
7	天地を喰らう	5,216,100	EPT-H. S	5万×1関羽 ALL
8	ワイルドファング	210,400	K-TM-GYA	R-5
9	ストリートスマート	451,300	K-TM-GYA	R-4
10	モンスターランド	1,403,660	ATM-C. Lufy ZZAさんのおかげ	残G870ALL

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面上のVゾーン)	3,392,400	P. ST-NPIP超甘い	ALLノーミス 工場設定(連)
2	ダライアスII (下のVゾーン)	3,056,150	P. ST-NPIP	同上
3	ダライアスII (下のZゾーン2P)	4,200,370	オペラ男 PST-NPIP	同上オペラ ノーミス
4	アウトラン (リバイバル)	4'50"18	西村理香	E完走
5	バーニングフォース	382,690	PST-NPIP	R-4-1 パーフェクトB×2
6	大旋風	1,793,900	PST-NPIP	3周目エリア43
7	インセクターX	858,200	オペラ男爵	ALL残0 あと4800点
8	ファイネストアワー	1,315,720	GBY-WAW	R-4ボス
9	ホラーストーリー	443,550	PST-NPIP	4面
10	アルカノイド (リバイバル)	727,240	PST-NPIP	ALL(初)残4

ハイテクセガ新潟

新潟市古町通7番丁997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タスクフォースハリアー	2,201,000	銀狼	ノーマル ステージ5
2	タスクフォースハリアー	3,292,000	OGJ SKELTON=MASTER	
3	Xマルチプライ	11,251,600	ボンキングブレーキって何? (あ)長岡やる気0%	ノーマル 2ミス
4	チャンピオンレスラー	15,174,100	よっしー	ALL ノーマル
5	クォース	205,110	ARROW-TET^2	611BLOCK ノーマル
6	スーパーマスターズ	−10	PROTO	ノーマル
7	フラッシュポイント	35面	PMW-OKW-YURI	セレクト無し ノーマル
8	テトリス	ライン700	水虫に悩む、スタッフズ場(浪)	イージー ライン700 レベル99 カンスト
9	ミッドナイトレジスタンス	74,831,100	SKELTON=MASTER クリア統一はいやだ	ALLノーミス ノーマル
10	ワルキューレの伝説	1,110,700	INDIOR=里山涼	ALLループなし B40万

ヒットゲームBEST10

テトリスで幕明け

プレイヤー人気

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	638	セガ
5	2	ダライアスII	363	タイトー
6	3	クォース	349	コナミ
3	4	スーパーモナコGP	335	セガ
9	5	バーニングフォース	247	ナムコ
——	6	ポンピングワールド	215	MITCHELL CORP
——	7	R-TYPEII	184	アイレム
——	8	ミッドナイトレジスタンス	172	データイースト
4	9	エリア88	163	カプコン
12	9	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	163	セガ

11位	S·C·I 146	12位	ワールドスタジアム'89 129	13位	X-マルチプライ 126	14位	ウイニングラン 122	15位	WWFスーパースターズ 113

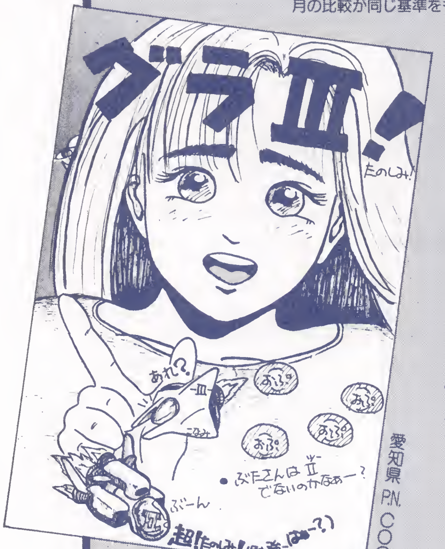
インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	660	セガ
2	2	スーパーモナコGP	388	セガ
11	3	クォース	310	コナミ
7	4	ダライアスII	276	タイトー
——	5	ポンピングワールド	213	MITCHELL CORP
——	6	バーニングフォース	201	ナムコ
——	7	ミッドナイトレジスタンス	186	データイースト
3	8	エリア88	185	カプコン
10	9	フラッシュポイント	161	セガ
9	9	ウイニングラン	161	ナムコ

11位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ 145	12位	ワールドスタジアム'89 145	13位	ファイナルラップ 134	14位	S·C·I 129	15位	ワールドカップ'90 118

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム。②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は69店11月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

※今月より得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載します。これにより前後の月の比較が同じ基準をもとにでき、正確な比較ができると思います。



今月から、得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載しています。

ダラII2位浮上

あい変わらずテトリスが強いですね。今はテトリスをプレイしているプレイヤー層は、良くゲームセンターに行く人達から、ごく一般の人達に移っているようです。

テトリスに比べると、フラッシュポイントはかなり順位を落としました。一般のプレイヤーは単純明快なテトリスの方が良いみたいです。

ダライアスIIが健闘して人気2位、インカム4位に入ってきました。ノーマルランクならクリアも何とかできる内容になってます。しかし、旧ダライアスと比べればイージー設定でも難しいくらい。長期インカムを狙うなら、いずれはイージーにする必要があるかもしれません。

ノーマル設定ならまだまだインカムを落とすことはないでしょう。

クォースはとっつき易さで一気に3位まで上がってきました。広い層をひきつけているようです。このように、つぎこみ易いゲームなのですが、来月もこの順位を守るのはちょっときついか。

スーパーモナコGPは、人気のある所はかなりインカムが高いのですが、人気のない所もあり、かなりバラツキがあるみたいです。

来月は期待のグラIIIが…

今月健闘したのがポンピングワールドです。一般学生にとても強く、人気6位、インカム5位に上がってきました。いかにもゲームっぽいゲームで、難度設定が適切であることがヒットの原因でしょう。

ナムコのバーニングフォースは今回、人気5位にあがってきました。でもヘタな人はあっという間に終わってしまうのが気になります。

人気7位に入ってきたR-TYPEIIは、来月は間違いなく上位に来るでしょう。プレイヤー層も広く、マニアの人気も高い作品です。ただ、前作に比べると、いらないパワーUP(スピード・レーザー)が多過ぎるような気がします。

X-マルチプライは2位から一気に圏外へ去ってしまいました。来月はグラIIIを期待したいですね。 (ぜんじ)

ハイテクセガ長浜

滋賀県長浜市八幡東町9-1西友長浜楽市 ☎(0749)65-1955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SSC	3'53"09	浜松月間トーナメントチャンピオン	5分8周設定 ベストラップ28"05
2	スーパーモナコGP(7速)	6'05"08	HTSN-RZ-H. K	D. P4723
3	クォース	募集	中	ノーマル1機
4	エリア88	1,577,390	ハズシはダイヤモンドダストよりさむい	ALLクリア グレッグ㊤
5	ミッドナイトレジスタンス	4,091,500	HiSN-RZ-H. K	永ハ失敗もーすぐカンスト手がいたい
6	グラディウスII	2,054,300	HTSN-BARBER-宮川	4-3 4-Ⓕ
7	Xマルチプライ	5,172,800	RTBF-ANS	2-2㊤
8	スプラッターハウス	224,100	HTSN-さて私はだれ	ALLクリア かせぎなし
9	大旋風	1,377,080	ZZZⓇ	㊤
10	ESWAT	2,498,600	HTSN BARBER宮川	ALLクリア

ビックキャロット京都 ☆=7

京都市上京区河原町今出下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス(1P)	2'24"45	KIRIN'S	完走
2	バーニングフォース	5,231,670	グリーンウッド	ノーマル設定AUTO ×4有 1ミスALL
3	ポンピングワールド	2,866,850	ヅガ夫です	ノーマル設定 17-50
4	ゼロウイング	2,600,330	TURKEY	ノーマル設定 連射付 17-14
5	Xマルチプライ	17,274,900	NHG	ノーマル設定 ALL
6	ダートフォックス(1P)	3'54"85	HMS	ノーマル設定 敵車無
7	天地を喰らう(張飛)	5,181,700	山本秀喜	ノーマル設定 ALL
8	ウイニングラン(イージー)	2'00"092	VESR-GOLⓂ	完走 ノーマル設定
9	ウイニングラン(テクニカル)	2'19"781	ずるずる	完走CR:34"0
10	メタルホーク(ノーマル・連射付)	13,926	油田×2 えるす君に敗けか?水島み〜な	3ミスALL

ニューゲームビッグ ☆=1

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィニングラン(イージー)	2'00"572	小幡君19秒台でないよー哭きの㊒	
2	クォース	252,310	金津園のエビ(IDA)	STAGE60 BLOCK840
3	バーニングフォース	421,680	とりあえずハイスコアⓂ	4-2
4	Xマルチプライ	9,502,000	ひなさんW・R教えて一哭きの㊒	2-4(ボス)
5	ファイネストアワー	6,412,730	黒桶ロサンチェ(IDA)	ALL
6	エリア88	1,834,500	TALLEST-㊒→哭きの㊒	シン使用
7	テトリス	999,999	3人トリオ長澤&くぼた&かずひこ	L=999
8				
9				
10				

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(オートマチック)	6'14"47	Sgt. Pepper	D.P=4502 DRY3'06"43WET3'08"04
2	スーパーモナコGP(4速)	6'01"92	MI-Z ero	D.P=4633
3	スーパーモナコGP(7速)	5'46"12	ULT-みっちい!	D.P=4984
4	ウイニングラン(イージー)	1'59"731	ケケ、ロズベルグ	
5	ウイニングラン(テクニカル)	2'20"713	TALLEST-哭きの㊒	C.R.=34"349
6	クォース	325,130	Boy-小泉	
7	パズニック	5,026,900	HTM-北国旅情-HMS	8-3→8-8-4
8	スーパーマスターズ	55	清水正之	OUT-8 iN-9
9	バーニングフォース	435,830	桂のCUB	1コイン エリア4-3
10	ゼロウイング	1,628,120	橋本達志	10-14

ハイテクランドセガ杉本町店 ☆=4

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトレジスタンス	4,003,100	SDI-GJBOY㋣	ALLクリア ノーマル設定
2	ミッドナイトレジスタンス	1,709,600	DEVICE-㊫ONE	ALLクリア ノーマル設定
3	ドンドコドン	260,800	DEVICE-SEI 牛おやじ退治	裏面全クリア イージー 4人設定
4	ドンドコドン	794,120	DEVICE-SEI 永パ防止と鬼ごっこ?	表全面クリア イージー 4人設定
5	スーパーモナコGT(AT)	6'17"43	SDI. M. T(NECKY)	イージー1設定 DP=4472
6	スーパーモナコGP(4速)	6'09"44	SDI-M. T(NECKY)	イージー1設定 DP=4562
7	スーパーモナコGP(7速)	5'56"31	SDI-M. T(NECKY)	イージー1設定 DP=4874
8	DJボーイ	1,119,100	SDI-チョンテョンシュー	ALLクリア
9	ESWAT	2,489,600	SDI-GJBOY	ALLクリア ノーマル設定
10	シークレットエージェント	1,073,700	SDI-GJBOY㋣	ノーマル設定

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	394,030	SDA	4-2
2	Xマルチプライ	7,599,600	ATP	2-4
3	S. C. I.	8,946,220	のり田	ALL
4	大旋風	2,598,420	いまい	4-62
5	ポンピングワールド	1,224,010	APEX-OCT	11-33
6	ウイニングラン	3'32"555	SJI	1位ゴール
7	クォース	175,880	APEX-MAK	5面
8	スーパーマスターズ	−17	IAM, UMA	1コイン ALL
9	予備校	3週間欠席	UMA	親に知られた
10				

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (3画面・Wゾーン)	3,285,580	RZV	ABEIMRW ノーマル
2	ダライアスII (3画面・上のVゾーン)	2,912,700	RZV	ABDGKQV ノーマル
3	ダライアスII (3画面・上のZゾーン)	3,054,510	RZV	ABDGKPZ ノーマル
4	ダライアスII (3画面・Yゾーン)	2,905,660	RZV	ABEINTY ノーマル
5	クォース	172,180	RZV	600 ノーマル
6	ネクストスペース	754,800	T. S	ノーマル(1P) 5面
7	Xマルチプライ	6,343,900	前嶋	ノーマル 2周2面
8	スカイアドベンチャー	8,503	T. S	ノーマル ALL
9	ワールドカップ'90	優勝	Y. A	ALL
10	ゼロウイング	609,420	T. S	ノーマル 5-10

チャレンジャー関大前店 ☆=10

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	887,500	チャレンジャー連合。	1コインALL ノーマル
2	R-TYPE II	621,000	受験終わったるーみっくーx!	1コイン イージー RD.6
3	鮫!鮫!鮫!(1P)	4,647,980	VIRGO-HT	1コイン ノーマル㊟連 2P同時Ver.エリア20-00
4	鮫!鮫!鮫!(2P)	4,509,420	SFC-さんどら &あれっくすきっど	1コインノーマル㊟連 1P.13-10 2P.12-09
5	メイズオブフロット	520,450	こうちゃん	1コインALLノーマル
6	S. C. I.	9,487,640	TEF	1コインALLノーマル
7	ポンピングワールド	2,739,500	はいぱあえびお"SPC"	ALLノーマル
8	タスクフォースハリアー	7,931,300	こうちゃん	2-7ノーマル
9	メガブラスト	655,700	このゲームは鬼	R.8ノーマル
10	ダライアスII (Wゾーン)	3,602,910	Mr.バブルボブルK・F	ACFIMRW イージー 3画面ALLオート

ジョイランド松江

島根県松江市西津田5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S. C. I.	9,119,550	VTR	1コインALL ノーマル
2	ダライアスII	3,332,030	HIR	1コインALL ノーマル ターボ使用 3画面
3	ポンピングワールド	1,133,700	APEX-OCT	11-31 ノーマル
4	タスクホースハリアー	6,098,500	HIR	2周目3面 ノーマル
5	パズニック	2,203,700	AE	8-1-1 ノーマル
6	チャンピオンレスラー	31,372,000	YOU	1コインALL コブラ ノーマル
7	マスターオブウェポン	1,469,920	WD	6面 ノーマル
8	ナイトストライカー	80,561,950	ESP	Sクリア ノーマル
9	ヴォルフィード	9,999,990	RIE	1コインALL ノーマル アップライト
10	ピンボット	9,999,999	ESP	1ボールで14万

コインスナック24 ☆=11

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (下のVゾーン1P)	3,114,530	今月はきついか!! HCS-MPL	ノーマル㊟連 今回から手製連射
2	ダライアスII (下のZゾーン1P)	3,545,990	これは甘い! HCS-MPL	ノーマルALL 6600のがし
3	ダライアスII (上のVゾーン1P)	3,460,350	KOH	ノーマルALL
4	ダライアスII (Wゾーン1P)	3,613,220	BKS	ノーマルALL
5	バーニングフォース (表面)	1,461,260	HCS-MPL	ノーマルALL やる気なし
6	スーパーマスターズ	−15	HCS-MPL	ノーマルALL 前回Z(下)ねてた
7	チャンピオンレスラー	56,172,500	AT. N	ノーマルALL
8	ウイニングラン	2'21"739	ジョイナー来店	ALL1位 また来てね!
9	R-TYPE II	144,300	ICHIMATSU	ノーマル 2面ボス 今は亡きマーチン㊔名
10	カプコンワールド	469,900	対戦者募集中	ノーマルALL 実はコンティーニュ

三宮カーニバル ☆=14

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	534,050	ADB-999-KRN	3-4 ノーマル S・B×2
2	バーニングフォース	411,570	S.L.P.M-HHH -単気筒	4-3(表only) AUTO
3	メガブラスト	539,900	SUR-LAC	7面ボス
4	パズニック	5,385,200	きっとかっと横沢啓子	8-1-1 8-6-1
5	クォース	378,520	げきぶ	ブロック、1042 STAGE70
6	スーパーモナコGP(AT)	4,492	Mt.だいせん	3'06"81 3'09"96
7	ワールドカップ'90	2−0	THC-G・WAX㊎会-TAN	ALL
8	破兆	788,500	DISP-杉本彩の体120点㊟虹	6面 ボス
9	X-マルチプライ	18,035,600	HYAKU-HNT芹生㊟乳	ALL スーパーツインターボ設置
10	ダライアスII (3画面下のVゾーン)	3,056,330	Superior-HYAKU-R.I	ALL 1ミス スーパーターボあり

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	999,999+α ラインレベル 999 99	新谷ZAC	726でカンスト
2	カプコンワールド	441,400	桧垣	3コイン クリア
3	クォース	177,580	AIA(相川)	4/8 548
4	Xマルチプライ	7,389,700	AIA(相川)	2周4面
5	バーニングフォース	383,710	篠原	4-1
6	テトリス(イージー)	同上	古本 山本 砂田	
7	クォース	105,940	BWF(女)	3/7 369
8				
9				
10				

アミューズメントマリオ ☆=2

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	5,585,640	パー坊	全2周クリア
2	スーパーモナコGP (オートマ)	DRY 3'07'13 DP 4,481	㊟は A.K.D ㊟天	早く専門学校いってね
3	メタルホーク	10,494	パー坊	クリア
4	ミッドナイトレジスタンス	永久パターン有り	クソゲー処理隊 隊長	クリア
5	破兆	841,700	DEATH	クリア
6	ダライアスII (3画面・上Vゾーン)	3,328,880	BON	クリア
7	ダライアスII (3画面・下Vゾーン)	2,829,450	KOE	クリア
8	ダライアスII (Wゾーン)	3,376,330	XYZ	クリア
9	ダライアスII (Yゾーン)	3,133,000	XYZ	
10	ハードドライビング	317,679	P.J HiT	ミッション

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=2

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	190,250	SVR-MYA-NIS㊟す	■615 S=50
2	ゼロウイング	1,474,940	激犬!激馬! SVR-MYA-NIS㊟す	12-12 (2周目4面)
3	パックマニア	300,000+α	どま成功 SVR-DSII Ⓜ ㊟ま	WIZです 6面
4	フラッシュポイント	R=1〜24	SVR-MYA-NIS㊟す	のびてない
5	フラッシュポイント	R=1〜79	あなた世界一ね㊟ま!	面セレ有
6	ホラーストーリー	376,450	ぼくもM.U.Vほしい。	4面
7	クライムシティー	211,900	もんもるくん	ペーマガ腹いた。
8	ウィロー	1,787,700	SVR-しゃるろって	ALL 相うちなんかできるか
9	バブルボブル	9,999,990	SGP-NBI	また来て下さい
10	モンスターレアー	663,650	SVR-KMG-WIZ	12面、昔のスコア

ゲームシティOZ ☆=6

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	713,000	WAC-ハム漬物-HSK㊟改	ノーマル 3機 ステージ11
2	メガブラスト	719,900	WAC-もうすぐクリア-HSK㊟改	ノーマル 3機 8面
3	ポンピングワールド	2,660,850	おさる発狂ウキー ヒットマンバブルスIDA	ノーマル 3人 1面スタート 全面クリア
4	スーパースターズ	全8試合クリア	バナナ食べるバブルス	ノーマル
5	バーニングフォース㊟表	1,520,260	Zunちゃん	ノーマル ノーミスクリア
6	クォース	220,240	パワフルSAT	ノーマル 1機設定 レベル58 ブロック772
7	Xマルチプライ	12,315,900	WAC-触手-HSK㊟開	ノーマル クリア 残機2
8	パズニック	6,459,700	タイムがライバル 方眼紙FLY	ノーマル 1面スタート 8-7-4
9	ウイニングラン	2'21"873	CCB	テクニカル 山口店
10	天地を喰らう	5,010,000	ZAP	ノーマル(趙雲) 全面クリア 山口店

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=47

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)921-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	4,669,200	DIVINE -ST.神魅羅	ノーマル、3設 8倍 ALL 残4
2	メイズオブフロット	706,570	DIVINE -ST.神魅羅	ノーマル設定 ALL 残7
3	S. C. I.	9,928,880	DIVINE -ST.神魅羅	ノーマル設定 T×3 ALL
4	ポンピングワールド	3,068,100	あきんど㊟天	ノーマル、3設 1面スタート ALL
5	スーパーマスターズ	−17	A. K. D. ㊟天	ノーマル設定 ALL Eg×3
6	R-TYPE II	598,200	DIVINE -ST.神魅羅	ノーマル、3設 2-1 おもしろくない
7		今月はやる気なし	冬眠か?	東京はやおちょー。
8	ネクストスペース	1,002,600	L.S.D. VICE (倉敷のまさし君)	ノーマル、3設 ALL 永パあり。
9	シャドーダンサー	446,050	カプコンワールドが熱い。	ノーマル、3設 3-1 ポチがNice!
10	キャリバー50(1P)	1コイン ALL	ベサメムーチョ原田㊟天	ノーマル、3設 完璧永パ!

アミューズ&レストメイヨー ☆=9

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (上・Zゾーン)	3,162,410	SFL-G・WAX-JOE	3画面 Dipターボ Bランク
2	ダライアスII (上・Vゾーン)	3,405,460	SFL-G・WAX-JOE	ABDGKPV
3	ダライアスII (Wゾーン)	3,443,700	SVR-DSII Ⓜ-NIS㊟す	ACFIMRW
4	ダライアスII (Xゾーン)	3,284,190	SVR-DSII Ⓜ-NIS㊟す	ABDHMRX
5	ダライアスII (下・Zゾーン)	3,430,340	SVR-DSII Ⓜ-WIZ㊟犬	ACFINTZ
6	ダライアスII (下・Vゾーン)	3,063,420	SVR-DSII Ⓜ-WIZ㊟犬	Gyother終了
7	シャドーダンサー	457,950	SFL-KMG-MUW	1/2面相さんどうも 3-2 B×2
8	ポンピングワールド	3,518,760	SFL-KMG-PEY	ALL 残5
9	カプコンワールド(2P)	1,028,500	NIS㊟す & PEY	ALL タコあらし
10	ワールドカップ'90	FINAL 2-0	THC-DRUGCAN	ALL ブラジル

WELL TALK TAITO高松店 ☆=1

香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (3画面、Wゾーン)	3,485,300	ALF-RUN㊟バ 360万って何?	ノーマル ALL ㊟連 ABDHMRW
2	ダライアスII (同上・Xゾーン)	3,270,410	ALF-RUN㊟バ オトシゴが逃げた	同上 ACEHMRX㊟連 次はグラIIIだ!
3	タスクフォースハリアー	10,000,000	PIA-JAN ひさし	3-1-2 3-1-1 で達成 ノーマル
4	メガブラスト(1P)	775,500	ALF-RUN㊟バ 永パはなしか?	ノーマル ALL 残×2
5	ネクストスペース(1P)	1,061,000	ひさし	ノーマル ALL
6	メイズオブフロット	754,900	MAX	ノーマル ALL ルー○ 16?
7	ポンピングワールド(1P)	3,187,150	ひさし	1面スタート ALL 残×2 ノーマル
8	キャリバー50(1P)	全面クリア	ひさし PIA-R.I	ノーマル 1コイン
9	クォース(1P)	387,070	PIA-R.I	ブロック1010 ステージ68 ノーマル 来店ありがとう
10	S. C. I.	9,803,660	LZ!	ノーマル 1コイン ALL

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	539,100	AE	ノーマル 5-9
2	メイズオブフロット	350,360	AE	ノーマル 5面
3	メガブラスト	768,700	AF	ノーマル ALL
4	スーパーモナコGP(7速)	4,894	まんねん	ノーマル
5	DJボーイ	827,800	ADM	ノーマル 最終面
6	クォース	202,210	EXE	ノーマル 4-9
7	ミッドナイトレジスタンス	1,600,700	EXE	ノーマル ALL
8	ダライアスII (Zゾーン)	2,950,730	EXE	ノーマルオート 残8キ
9	ダイナマイトデューク	1,562,550	PAI	ノーマル ALL
10	Xマルチプライ	11,064,200	VTR	ノーマル ALL 残2キ

ジャスコ川西店

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース(表)	1,478,610	NAU-LAP	ALL 残×5 パーフェクト×4
2	クォース(2機)	394,630	げき(GEKI)ぶ ①	■1077 ステージ70
3	ゼロウイング㊟連	2,162,210	A. K	15-22 10UP×1
4	DJボーイ	464,000	大安	R-3 ボス
5	メタルホーク	13,141	京都メタルホーク軍団A	ALL マーシャル
6	天地を喰らう(張飛)	5,136,206	ゴールド剣士㊟と	ALL
7	ウィロー	1,544,300	H. E、るうく	ALL
8	Xマルチプライ	5,673,300	O. K	2-3
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

――11月発売ゲーム――

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	メーカーよりのPR
アドベンチャークイズ CAPCOM WORLD	カプコン		クイズ	11月27日発売
キャリバー50	セタ	R-2	キャラシューティング	前代未聞の敵数をオート連射、手榴弾でなぎ倒せ!!
ビーストバスターズ	SNK	マシンガン+1	ガンシューティング	3人同時プレイ可
メイズ オブ フロット	タイトー	4-2	迷路	謎の遺跡ライヒトゥームはどこに？
メガブラスト	タイトー	8-1	シューティング	シンプルな操作で戦略シューティング
フォートラックス	ナムコ	オートバイハンドル		四輪バギーレース
R-TYPE II	アイレム	8-2	シューティング	11月29日発売
バトルクライ	ホームデータ		格闘アクション	

――12月以降発売ゲーム――

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	メーカーよりのPR
1941	カプコン	8-2	シューティング	1月	
ウイニングラン 鈴鹿グランプリ	ナムコ	5速AT 6速M	リアルタイムレーシング		鈴鹿の死闘（バトル）、今、ココに!!
MONDAY NIGHT FOOTBALL	デコ		フリッパー	12月12日	フットボールをそのままフィールドに移した、興奮フリッパー
SAR	SNK	R-2	シューティング	12月13日	
グラディウスIII	コナミ	8-3	シューティング		11月筐体販売／22日PCBのみ販売
ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ	8-2	アクション		これがまたファンタジーな世界なんだよね。
ファイナルファイト	カプコン	8-2	アクション	12月24日	
W・G・P.	タイトー		バイクレース	3月予定	
デンジャラス シード	ナムコ	8-2	シューティング		こいつはとってもデンジャラスなゲームだぜぇい
Tokyoギャル図鑑	ニチブツ	キーボード	麻雀	12月7日	ムック感覚のゲーム展開、1クラス上のグラフィック
トリオ THE パンチ	デコ	8-2	アクション	12月下旬	ステージを次々にクリアしてパワーアップ！ 相当ユニークな双六アクションゲーム
バイオレンスファイト	タイトー	8-3	アクション	12月下旬	ボタンの組み合わせで強力アタックを！
メタフォックス	セタ	8-3	シューティング		プロペラ機からジェット機へ!!
S.T.U.N.ランナー	アタリ			12月中旬	
ギガンデス	イーストテクノロジー		シューティング		
鮫！鮫！鮫！	東亜プラン		シューティング	12月	
シャドーダンサー	セガ		アクション	12月1日	
ダブルデューク	セイブ開発		アクション		
ブロックアウト	テクノスジャパン		パズル		
メタルフリーザー	セイブ開発		迷路シューティング		
ライン オブ ファイアー	セガ	8-2	ガンシューティング	12月	
JUJU伝説	TAD	8-2	アクション	12月上旬	

リストを眺めて、おや？と思った人もいるかもしれません。そうです、いくつかのゲームがなくなっています。しかし、誤解無きよう。別に発売が中止になったわけではありません。

先月までは、ショーに出展されていたゲームのリストにあったゲームを、全て載せましたが、今月は各メーカーからの資料の提供が充実していたため、12月以降の発売ゲームのリストには、発売の予定の立っているもののみが並べられています。

これからの発売ゲームを見てみると、どうやら一時期のパズルゲームブームは、そのパワーを失ったようです。正直な話（個人的意見ですいませんが）結局テトリスの壁を崩せたゲームはなかったような気がします。

客観的な数字で見ても、本誌89年4月号からヒットゲームの集計でテトリスは1位を独占していますし、年間ヒットゲームでも圧倒的な強さで1位になっています。さらに、ゲーメスト大賞も受賞してますからね。

それにしても、どうやら年末はグラディウスIII、年始は1941という雰囲気が見え隠れしています。財布の紐には、くれぐれも気をつけないといけませんね。ホントに。

（野村流紋）

タイトピア木屋町店 ☆=11

愛姫県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズニック	7,303,600	PIA-K.G!!	ノーマル 61面目 2周目8-4-1で死
2	メイズ・オブ・フロット	1,032,820	PIA-PJM	ALL ノーマル
3	クォース	418,430	PIA-R-I!!	ノーマル 6-9 ☒ 1025 1コイン
4	キャリバー50	全面クリア	PIA-R-I、PJM Y.Y	ノーマル 1コイン
5	ポンピングワールド	2,549,410	PIA-JAN	49面 1面スタート
6	メガブラスト	773,100	PIA-PJM	1コイン ノーマル ALL 残0
7	テトリス	999,999+α	PIA-R-I!! PIA-VCR	
8	ダライアスII (3画面・Wゾーン)	3,515,230	PIA-CAL	1コイン ALL ターボ まだまだA-C-F-I-M-R-W
9	ダライアスII (3画面・下のVゾーン)	3,070,290	PIA-CAL	同上 A-C-F-J-O-U-V
10	チャンピオンレスラー	60,010,500	SURPASSER Y. T	ALL

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=3

愛媛県松山市大街道1-3-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メガブラスト	773,700	SURPASSER Y. T.	ALL 残2、あと1万ですね。
2	S. C. I.	9,535,940	SURPASSER R. T.	ALL 福岡からの遠征！
3	パズニック	6,718,000	K. G!!	700万台は?
4	ナイトストライカー (Sゾーン)	79,452,500	SURPASSER R. T	ALL 残S×7 不調ぎみ
5	ナイトストライカー (Pゾーン)	31,992,210	SURPASSER ついに復帰LEE！	ALL、残S×7 上との差はなんなんだ?
6	ワールドカップ'90	4面 3-2	SURPASSER 本 12/20発売開始！	送料込み400円(予価) くわしくは来月号で!!
7	メガブラスト (2P合計)	1,277,900	1P SUR-Y.T 2P GMS改めRock'n	8面ボスで死亡 2P側は初プレイ！
8	ダライアスII (2画面・Wゾーン)	3,555,910	ケロタン2号	Wゾーン ランクB、ターボ付 ノーミス クリア
9	ポンピングワールド	2,928,940	PIA	50面
10	メイズオブフロット	568,870	SURPASSER 門限がライバル Y.T	かせぎたくても時間がない…

ゲームインプラザオリンピアン ☆=9

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (Wゾーン)	3,524,900	DARKNESS	1C1P(3画)ノーマル A-B-D-H-M-R-W
2	ファイネストアワー	6,255,790	BIG	R-8 クリア ノーマル
3	Xマルチプライ	15,359,200	G.M.C.DURAN	全2周クリア ノーマル
4	バーニングフォース	5,432,910	BIG	裏面1ミス ALLノーマル 1コイン バグアリ
5	クォース	256,690	SUP-NYMPH?	ノーマル 1P1コイン 723ブロック 5-6
6	ポンピングワールド	3,040,170	BIG	1P 1コイン(R-50) バグアリ ノーマル
7	オメガファイター	8,329,060	G.M.C.DURAN	1P1コイン ノーマル 全クリア
8	ゼロウイング	5,521,240	G.M.C.DURAN	1コイン ノーマル 2周目8面(16-10)
9	エリア88	1,786,020	HALFLING	1P 1コイン ノーマル A-10 ALL
10	ワールドカップ'90	4-1	NINJA	1P 1コイン ノーマル 優勝

モンキーハウスメインスタジアム ☆=38

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	STAGE 9	G.M.C.おさるさん	TYPE D((フォトン)3機 ロケバージョン ノーマル
2	R-TYPE II	430,500	さるかっぱ?号	ノーマル 3機設定 6面BOSS
3	ゲイングランド(1P)	31,644,785	G.M.C.落書き男 アレパチアレク	ALL ノーマル設定
4	シャドーダンサー	1,010,400	G.M.C.アレク㋟	1コインALL 忍×6 3機 ノーマル ㋟は妥協の㋟
5	メガブラスト	771,000	さるかっぱ1号①	1コインALL ノーマル 3機設定
6	メイズオブフロット	512,450	超しけ男くん③	1コインALL ノーマル 3機設定
7	鮫！鮫！鮫！	10,000,000+α	INDICK-CANLTD G.M.C.Q..	2P同時PLAYバージョン ノーマル 3-8で達成
8	メタルホーク(連射)	13,903	G.M.C.えるす	1コイン ALL ノーマル 3機
9	ファイネストアワー	6,513,210	G.M.C.MAR	1コイン ALL ノーマル もうない
10	カプコンワールド	929,100	さるかっぱ3号㊦	1コイン ALL ノーマル 乱入なしの1P

迎夢館スーパーアカトンボ ☆=5

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	837,200	HOBA. 384. KAZ. TAK.	ノーマル 1コインALL
2	タスクフォースハリアー	6,942,800	向	ノーマル
3	クォース	267,900	NGC-SPR	STAGE 6 ノーマル BP852
4	メガブラスト	767,200	CANLTD	ノーマル ALL
5	バーニングフォース	609,090	RGm-Kim	ノーマル 4-2
6	R-TYPE	474,500	T・K	ノーマル
7	エリア88	1,850,200	YMCA	ノーマル
8	ダライアスII (3画面・Xゾーン)	3,182,830	ミッキーローク	ハード
9	スーパーモナコGP	DP 4,450	コスモス	ノーマル
10	スーパーマスターズ	18ホール-10	EN-JC	ノーマル

ゲームプラザ ☆=72

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(2P)(完全ノーマル設定)	62,847,425	GOOOST君陰謀がみえみえだぞ!!	クローン有り ALL MIU & NOR
2	ポンピングワールド(ノーマル・3設・1P)	3,727,170	G君、とうとうやってくれましたね!! MIU㊞	残7人 ALL 乱入なし
3	メイズ・オブ・フロット(ノーマル・3設)	604,410	わしが爆田博士じゃ!! C.M ひげぴん	ALL
4	メガブラスト(ノーマル・3設・1P)	771,300	いままでのうっぷんを晴らせ! MIU㊢	残0 ALL
5	鮫!鮫!鮫!(ノーマル・3設・1P)	10,000,000+α	MIU㊣、MTR、P.O	それぞれ28-07、31-07、3周目クリアにて達成
6	パズニック(完全ノーマル設定)	7,391,600	いってることと、やってることが全然違うぞ MIU(激)	激ムズ 3倍速じゃないの……8-1-1
7	バーニングフォース	6,024,200	ダライ少年 MTR	ALL ノーミス ×4(ノーマル・3設・NEWバージョン)
8	S.C.I.	10,116,600	V_2	ALL ノークラッシュ(ノーマル・ターボ×3)
9	ラウンドアップ5	1,560,550	Rubbish-AT-YOU!	ALL(ノーマル・ターボ×5)
10	シャドーダンサー	1,416,450	NYAN!!	4-4(ノーマル・3設・忍×10)

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター	602,780	大柳"EOS"正一	3面
2	キャリバー50	第8回	ゲーム大会だ!!	よろしく!!
3	コブラコマンド	269,750	永田 敬貴	3-1(3F)
4	フェイスオフ(5人モード・日本)	トータル 15	野川 知彦&田中 大輔	優勝(3F)
5	スカイアドベンチャー	6,952	林 幸治	8面
6	マッドギア	524,704	平井 和久	4面(3F)
7	ミッドナイトレジスタンス	1,556,600	吉竹 隆志	全面クリア
8	ファイティングホーク	563,500	高島 洋司	エリア128(3F)
9	クォース(1P)	195,570	河野 豪	ブロック784
10	タスクフォースハリアー	3,104,300	江川 守	7面

プレイシティキャロット久留米

福岡県久留米市六ッ門三信ビル2F　☎(0943)35-4212

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゼロウイング	2,492,820	Trash!	16-2 ノーマル
2	ポンピングワールド	2,669,890	K.K	ステージ50 ノーマル
3	天地を喰らう	5,228,600	D.X	ノーマル
4	バーニングフォース	1,920,020	DEATH MASTER YOS.	ALL 裏1回 ノーマル
5	レイメイズ	1,379,880	TAITOの申し児	ALL ノーマル
6	モンスターランド	5,426	DEATH MASTER YOS.	ALL ノーマル
7	ファイネストアワー	6,109,370	BIG	ノーマル
8	ヴォルフィード	9,999,990	怒羅宇江悶	10Rカンスト ノーマル
9	ロボコップ	457,300	YSE	ノーマル
10	鮫!鮫!鮫!	1,018,290	Trash	同時プレイ無しのやつ

神宮前キャロットハウス ☆=11

宮崎県宮崎市神宮2-1-30　☎(0985)929-3967

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	3,010,280	ELT-MGF-Zin	1コイン 6-1 うらのうらのうら面
2	ポンピングワールド	3,398,630	ELT-MGF-KOB	1コインALL 残5人
3	クォース(1P)	200,880	ELT-MGF-KOB	1コイン4-8 ステージブロック609
4	ミッドナイトレジスタンス(1P)	10,000,000+α	ELT-MGF-KOB	1コインALL
5	ゼロウイング	2,928,000	ELT-MGF-NYA	1コイン 3-3 10UPなし
6	ワールドカップ'90	FINAL 9-0	ELT-MGF-KOB	1コインALL 日本使用
7	テトリス(ノーマル)	999,999+α	ELT-MGF-KOB	レベル99 ライン999+α
8	ワルキューレの伝説	1,078,150	ランドルフ=カーター	1コインALL ボーナス×3
9	スプラッターハウス	全面クリア	このゲームをやった多数の人々	1コインALL ライフ6個
10	R-TYPE II	〆切りの翌日に	入荷した。	よって記録は来月に

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クォース(1P)	91,410	ハイパーB.G	ブロック379、ステージ4 ノーマル1機設定
2	Xマルチプライ	10,594,500	白血球1号	全2周クリア ノーマル
3	バーニングフォース	246,020	白血球1号	3-2、3機 ノーマル
4	テトリス(ベリーハード)	534,853	LEVIN-BOY	レベル99 ライン675 正攻法で!
5	スーパーバレーボール	56,900	ハイパーB.G	全面クリア ノーマル
6	天地を喰らう	5,001,000	関羽	全面クリア 関羽使用、ノーマル
7	ポンピングワールド	484,400	OZの魔法使い	7-19 レニングランド ノーマル
8	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"151	AAAは誰?	ゴール ノーマル
9	ファイネストアワー	865,400	11月26日のハイスコア	4面 ノーマル
10	ワルキューレの伝説	957,640	PIII忍	全面クリア ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	269,780	Mr-IPA-MN	S-3-2 ノーマル 3設 AUTO使用
2	ダライアスII(3画面)	スコア申請ナシ		ランクA 3設 ターボ使用
3	チャンピオンレスラー	16,995,400	Mr-TAKAHIKO-N	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン
4	テトリス	999,999+α	Mr-IWASHITA	ライン999+α ノーマル レベル99+α
5	大旋風	640,750	Mr-TOM	A-62 ノーマル 3設
6	クライムシティ	246,850	Mr-IPA-MN	S-6 ノーマル 3設
7	ワールドカップ'90	ALLクリア	Mr-RZ	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン TIME1.30
8	オメガファイター	2,408,050	Mr-NEO	A-6 ノーマル 3設
9	チェイス H.Q.	10,754,320	Mr-TOM	ALLクリア ノーマル 60SEC設
10	アフターバーナーII	69,888,520	Mr-OWA	ALLクリア ノーマル 3設 HIT-1398

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=2

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)32-6521

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	180,100	COALA	今月の残業 ムダ残業 2-3
2	ミッドナイトレジスタンス	2,672,400	SFC & CAN	各1コイン クリア
3	大旋風	351,000	さとまん	1コイン エリア41
4	クォース	84,410	ひっちん	307
5	ターボアウトラン	8'17"17	ELT-MGF-TKS	マニュアル クリア
6	Xマルチプライ	7,465,400	SATOMI♡(宮崎)	1コイン 2-7
7	ミッドナイトレジスタンス	2,237,900	トップをねらえ(宮崎)	1コイン クリア
8	スーパーモナコGP(7速)	4,894	PON(宮崎)	クリア
9	テトリス	カンスト時 ライン580	SATOMI♡(宮崎)	イージー
10	テトリス	カンスト時 ライン875	JR!(宮崎)	ハード

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2'23"155	これ以上だせね〜な	
2	クォース	390,760	×××-みやさん	ブロック 1317 ステージ 80
3	Xマルチプライ	14,426,400	×××-みやさん	全2周クリア 残3
4	バーニングフォース	4,380,930	エンディングあとにのみ400パワー	END 日本一の称号
5	クライムファイターズ	196	Mr.ストレングス大魔王	UPタイプ 8面
6	ワルキューレの伝説	1,075,260	鬼ゃ〜ず SOL!	オールクリア M 12460
7	ファイネストアワー	4,936,200	安部 彰	感動の全2周クリア
8	オーダイン	1,268,410	安部 彰	ALL(257回目) クリスタル 716,500
9				
10				

ゲームキャロット住吉 ☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	180,450	出口 剛	アンコール・ワット ㊀生
2	ミッドナイトレジスタンス	36,000	西田 辰也	中2年生
3	ゼロウイング	54,500	中島 博之	中2年生
4	キャリバー50	75,680	中島 稔	鮫鮫鮫、ファイナルファイト、アドベンチャークイズ
5	クライムシティ	51,160	中島 稔	RタイプII、グラIII なんでもあります。
6	スーパーバレーボール	56,200	山口 政一	16-14
7	バーニングフォース	80,300	川崎 浩介	2-1 中2年生
8	クォース	39,200	中川 大輔	☆-149 中3年生
9	WWFスーパースターズ	全8試合クリア	中島 稔	ハルクホーガン ビックボス・使用
10	ワールドカップ'90	final ブラジル	長崎 康生	高2年生 優勝!

ハイスコア通信 —お店から—



名は体を表わすポニー・ワールド・ザ・コング

編集部より

モンキーハウス本館が、11月25日に店内改装も終り、名前もモンキーハウスメインスタジアムに変わりました。これを記念してお店からステッカー（写真）を10名にプレゼント。宛て先は編集部まで。しめ切りは1月末の消印まで有効。

ビッグキャロット京都（京都）

今年の冬もキャロットセットでみなさまのご来店をお待ちしております(¥100)。正月も1日から営業しておりますが、時間が多少変わっているはずですのでご注意を。

ビデオゾーン50（鳥取）

プレイヤーの皆さん、今年は新しいゲームに多くチャレンジして下さってありがとう。来年も多くのニューゲームでプレイヤーの希望に答えて行きます。

ゲームキャロット住吉（長崎）

配置換えなどで新しいキャロット住吉へ変身しております。ヨロシク!

ゲームスポット大橋（長崎）

イグニッション2のゲームスポット大橋で販売した分の売り上げは、創刊号同様すべて共同募金に寄付させていただきました。

神宮前キャロットハウス（宮崎）

R-TYPE II入荷! 月末にも新ゲームが入るらしい（デンジャラスシードだそうだ）。

コミュニティスペースNTK（北海道）

NTKの2号店がOPENしました。今までの約3倍の広さです。Ⓟあり。NTK新年会は1月6、7日です（無料）。

プレイシティキャロット八戸（青森）

「R-TYPE II」・「鮫!鮫!鮫!」26インチに登場!! みなさんPCC八戸に遊びに来て下さい。

ハイテクセガ太田店（郡馬）

9/22に新規オープン致しました。宜しくお願い致します。

稲毛サンシャイン（千葉）

26インチ筐体がナムコ製になりました。ぜひ一度うちの店に遊びに来て下さい。



これがモンキーハウスメインスタジアムのステッカーだ!!

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

超ド級! 立体空間ウルトラサラウンド!!
前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD−7 ¥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。

赤調整VR
緑調整VR
色調整VR
青調整VR



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV−7 ¥20,000
(テレビ接続用コード＆S-9接続用コード付)

●別売RGB21でRGB用TVもOK。

(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にS-9TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

自作派の方へ!!
ICモジュール基板 ¥8,900
R,G,B,SYと12Vの配線だけでビデオ出力がえられます。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926



大型マージャン用パネル
ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST−7 ¥9,800(350×200㎜)

新製品

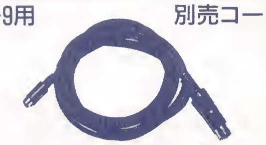
スーパーPRO-STICK!! S−9 TURBO
ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



- 2・4・8方向切換付きレバー
- 連射スピードVR
- α連射 ON/OFF
- β連射 ON/OFF
- γ連射 ON/OFF
- セレクト&コイン
- スタート&RUN
- トリガーα・βの反転
- スローモーション
- 連射固定 ON/OFF

型番S−9 TURBO ¥10,000
(注)本体だけでは使用できません、別売コードが必要です。

S−9用 別売コード



＊メガドライブ用コード(型番コードMD)・¥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)・¥2,000
＊マスターシステム
 &マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
＊Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

S−9TURBOの特徴
＊α、β、γの連射ON/OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売りのコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆どのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW
メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード
ARV−7にも使用できます。

★ARV-7の特徴
・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます(こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありません。ユーザーで準備)が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法
＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ゲーメスト

次号は1月30日発売!!

3月号 大攻略始まる!!

グラディウスIII、1941、シャドーダンサー、鮫!鮫!鮫!

…カプコンワールドもやっちゃうぞ!!

ニューゲームの同時発売を望む論

今回はゲームの流通の問題について述べていきたいと思います。

「流通」といっても何のことかとまどうかもしれません。具体的に言えば、ゲームが遅く入る、早く入るとか、このゲームセンターには新しいゲームがなかなか入らないというようなことです。

こんなこと、あたり前のことと思うかもしれません。現在、直営店でもあまり良いゲームが入ってこない所もあるし、地方や田舎では半年近くも遅れてニューゲーム（もはやオールドゲームか？）が入ってきます。

しかし、これは異常なことなのです。他の業界の製品はそんなことはありません。一番わかり易い例で、雑誌をあげてみましょう。雑誌といえば、ゲーメスト。地方の読者には、1~2日は遅れるかもしれません。しかし、半月、半年近くも遅れるなどということはあり得ないことです。

他の業界では、全国のユーザーのために、全国同時発売という建前を持っています。しかし、ゲーム業界はどうでしょうか。問題点はいろいろあります。

まず、メーカーは自分の直営店に、他のオペレーターより先に製品（ゲーム）を出すという傾向が問題です。他のオペレーターの店は、半月くらい遅れて入ってくることもしばしば。でも半月遅れで入っても、ゲーム好きなプレイヤーにとっては意味がありません。先に他のゲームセンターに入ってしまうと、初めの一番面白い時（インカムの高い時）はもう過ぎてしまっているのです。

中には、個人のオペレーターの店で、なぜか発売前にニューゲームが置いてある店があります。これもマニアにとってはうれしいかもしれないが、本当はおかしいことです。

また、直営店では、ヒットゲームなのにメーカーの方針で買わないゲームもあります。どんな基準でゲームを買う、買わないを決めているのかはわかりませんが、ヒットゲームが入らないというのは絶対におかしい。

これらの問題は、全国のプレイヤー（特に地方のゲーマー）を業界が考えていたなら、このような事態は起こり得ないはずだし、改善されていくべきことではないでしょうか。

（ぜんじ）

表紙の裏をとれ

●ねまこんの方々、まるみさん、石沢くん、関口、その他たくさんの方々に迷惑をかけてる私ですが、この度、表紙をかかせてもらいました。

が、今のところ私はレベル16ぐらいが限界なので、あのレベル17をかいていた時は少しむなしかったですね。

いいんだ、私にはファイネストアワーがある！でも下手。

藤原ひさし

待ってー、もうひとこと

●シャドーダンサーの攻略記事のメ切に追われて、1コインクリアを先にされてしまった。ミッション2の所が少し説明不足になっていると思うので、質問は受け付けます。しかし、最後のボスの倒し方はまだ教えないよーだ。

カールヘルムのショーに行けなくて残念。来年もバリバリがんばるぞ。

（はんたあ）



●ゲーメスト大賞の受賞式に出て下さった読者の皆様、どうもありがとうございました。今年は去年ほどは緊張しなかったが、あいかわらず弁は冴えない私だった…。

最近はダラIIをやっている。2面が大きなヤマ場。2面がクリアできれば全面クリアも見えたようなゲーム。ノーマルランクはいいぞ。（ぜんじ）



●パズルに当選しないと、不満を言う人がいるけど、数回外れたくらいで贅沢言っちゃいか～ん。それから、同人コーナーに出ていたサークル等に連絡して返事が無い場合、郵便事故等も考えられるので、そのへん考えて各自対処するよーにね。（APAPA）



●後記を書く人がパターン化していませんか。そいう質問がありました。そんなことはありません。書かないだけです。ということで、いかがですか？ところで、年末年始はどの様に過ごしますか？皆さん。この時期は午前1時までの営業で、年越しのゲームもいいかもね（"情"）



●雑君に遅れること1カ月、私も運転免許を取りました。（昨年のこのページに書いた覚えが…。）ただ、唯一の不安が適正検査で運転マナーがC（3段階）と出たこと。本人が自覚していないのが恐い。

（よくターボアウトランでトラックに殺される・悠理）



●生まれて初めて全国トップ取れました☆。しかし、最近やるゲームが「テトリス」「クォース」「ジャンボ尾崎」の3つしかないというのも…。

ところで、現在、編集後記の先着順争いが。まさに、ありがたさが分かるのであった。（本は在庫少々。買った、買ったぁ!! 水島屋ーT.J.）



●もー、スランプって嫌ですねい。考えがひねくれちゃっていけません。うーむ…おおう、文まで出てこない／かんべんしてよー、とりあえず今年も色んな事があったなあ…特に旅行の思い出が…ああ、そんな事考えるとまた旅行に行きたくなっちゃったよ。…行くかな。（はん）



●人生最大の危機（と言っても18年しか生きていないが）に直面してしまった…ええいっかまわん／とにかく全力でぶつかってやる／後悔なんかするものか!!

ところで宮城の高嶋涼子さん、達人の歌詞って送ってもらえませんか？お願い。

（実戦で鍛えてやる　武者）



●何もしなくても、時間はさらさらと過ぎていく。それを優しいと感じる事もあるけど、もっぱら時の刻みは冷酷だ。妥協と怠慢を重ねて、何が生み出せるというのだろうか？いよいよ世紀末の最終秒読み、一体なにがおこるのか、何ができるのか、きっちり見届けてやろうじゃないか。（栗原）

GAMEST ゲーメスト 2月号

■平成2年2月1日発売　第5巻2号通巻41号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（293）9321
編集部　03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS
武者涼汰　はんたあ　海軟風　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　三木みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画

DATAM DATA MUSIC

PICTURE LAND

もうビデオの発売までガマンできない!!

そんなキミに………。
スーパーリアル麻雀スペシャル
『みつめていいよ』
創刊号



◆収録曲：ミキとカスミとショーコの…／ト・キ・メ・キ通学路／今・恋・してる（ミキ）／胸いっぱい精いっぱい（カスミ）／ジョイフル・ホーリー・ナイト（ショーコ）／天使のドライブ／夏はキラキラ／Kya-pi-ba-ri-vi-ra-pyu

12月21日発売

◆CD：H28X-10012
税込定価￥2,884

◆MC：X24X-3512
税込定価￥2,472

「これはスゴイ!! 驚きの収録内容」

★ミキ、カスミ、ショーコのちょっぴり気になるミニドラマ
★3人のソロ・ヴォーカル曲プラス3人のコーラスナンバー
（はっきりいって、今年の新人賞はいただき!?）
★ゴキゲンな4コママンガ13本立て
★HD（ハイパー・ディフォルメ）キャラクターシート付
★ミキちゃんの特製ミニミニしおり付
★収録内容はCD、MCすべて共通
★「トゥインイーグル」のガブリンサウンドの新曲も収録!!

予約特典：HD（ハイパー・ディフォルメ）キャラクター・ステッカー
（予約しないともらえないよ！）



ミキ、カスミ、ショーコのアニメビデオ『はじめまして♥』もいよいよ完成真近!!

そこでゲーメストを読んでる人たちに超出血大サービスをしちゃいます。ナ…ナント『はじめまして♥』巻末についてる“HD（ハイパー・ディフォルメ）キャラおまけビデオ”を特別に上映するのだ!! どーだ!! オドロイタか？それだけじゃないゾ。その場で『SR麻雀PⅡ、PⅢ』の超豪華BOX入りテレフォンカードを限定販売。こいつはもう買う前から幻のアイテムになりつつあるぐらいの国宝級(?)グッズだ！というわけでお正月のお年玉は使わずにとっておこう。さてこれからがカンジン。その特別会場というのが秘密になってるのだ。エ…それじゃわかるわけないって？　んじゃもうちょっとおしえよう。そこは1月28日(日)に行われる「ガデュリン」リリース記念“サバイバル・ラリー”の会場なんだ。くわしいことはゲーメスト本誌をスミからスミまでじっくり読めば必ずわかるはず。絶対来てくれよ！ビデオの予約も受け付けるからネ！

特典：予約者全員に特製豆本をプレゼント!!

POLYSTAR CO.LTD

株式会社ポリスター
本　社：〒107 東京都港区南青山5-1-2青山エリービル ☎03(406)8161(代)
大　阪：〒530 大阪市北区西天満5-2-18高橋ビル東館7F ☎06(361)5755(代)
名古屋：〒460 名古屋市中区栄2-11-7伏見大島ビル8F ☎052(204)3161

正義のためなら命を賭ける

SHADOW DANCER

〔前半面を必死に攻略〕



とうとう出た、忍の続編シャドーダンサー。先月の記事は、まだ開発中だったので最初の面しか紹介できませんでしたが、今回は攻略を含めて、3ステージまで紹介します。

ラウンド構成

●MISSION 1 「破壊工作を阻止せよ！」	1-1 空港ロビー 1-2 滑走路 1-3 機内（ボス）
●MISSION 2 「補給ルートを断て！」	2-1 スクラップ置場 2-2 貨物列車 2-3 鉄橋 2-4 SL（ボス）
●MISSION 3 「地下組織を急襲せよ！」	3-1 倉庫 3-2 倉庫内部 3-3 下水道 3-4 下水道（ボス）
●MISSION 4 「敵の野望を打ち砕け！」	4-1 鍾乳洞 4-2 滝 4-3 スペースシャトル発射台 4-4 シャトル乗降用通路（ボス）

それぞれのMISSIONのボスを倒すとボーナスステージがあって、パーフェクトを取ることによってプレイヤーが1人増えます。MISSION 4のボスを倒すとエンディングとなります。



忍犬について

シャドーダンサーの特徴として忍犬が使えるということが、大きな特徴となっています。

忍犬は、敵を倒すまではできませんが、一定時間敵の動きを止めることができます。

忍犬が吠えている時は、忍犬の攻撃が可能であることを示しています。この時にレバーを下にいれてアタックボタンを押すと、忍犬は敵に向かって飛びかかってゆきます。

忍犬は敵に振りほどかれたりすることによってダメージを受けて子犬になり、忍犬攻撃が不可能になります。

忍犬の復活する条件としてプレイヤーが、爆弾を取る・忍術を使う・もしくは子犬になってから20秒経過すると、自動的に元のサイズにもどります。

刀で斬れ

プレイヤーは、敵にある程度近付いてアタックボタンを押すことによって、刀で敵を斬ることができます。定められた時限爆弾を取るとパワーアップし、手裏剣が炎に包まれ強力になり、近距離攻撃はパンチとキックになり敵を一撃で倒せるようになります。

そして忍シリーズには欠かせないスペシャルボーナスも用意されています。

さぁ、攻略だ！

MISSION1

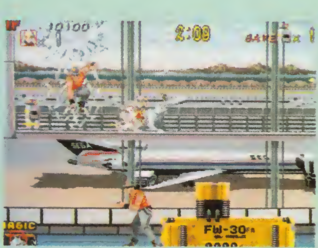
1－1

そう問題はない面でしょう。この面で忍犬の使い方や、近距離攻撃のタイミングなどを練習して下さい。スペシャルボーナスも意外と取り易いので、ねらってみるのもいいでしょう。

1つ注意点として、ガラスを割って飛びこんでくる敵がいるので、そいつだけは気をつけて下さい。



スタート地点。



バリーン…無視。

1－2

この面から円盤投げ男が出現します。こいつは、手裏剣をむやみに投げても円盤で防御してダメージを与えることが出来ないので、円盤を投げるまでじっと待ちます。すると円盤を投げるので、それを避けてもどっていく円盤を、敵がキャッチする瞬間に隙が出来るのでその時に攻撃すると倒すことが出来ます。

この面は段差があり、敵が少しいやらしい位置にいるので、少しずつ進むといいでしょう。忍犬を有効に使って下さい。1段下の敵に、忍犬がとびかかったが倒せないと思った場合は、体当りをすれば忍犬がほどけるので、もう一度攻撃をしなおして下さい。横になっている敵も体当りをすれば、立ちあがるのでそれを知っていれば、かなり楽？になると思います。

タラップを登っていくところも画面外から敵が出現するので十分気をつけて下さい。

1－3

MISSION 1のラストのボスは、鎧男です。跳ねる爆弾を投げてきます。爆弾はよく弾むのと、ほとんど弾まないのと2種類あり、前者はタイミングをとって下をくぐり、後者は、ジャンプでよけます。鎧男の弱点は、腕の光っている部分で、そこに手裏剣を当てるとダメージを与えることが出来ます。弱点の位置は、中途半端なところにあるのでジャンプしてタイミングよく手裏剣を投げて下さい。

ボーナスステージ その1

最初に、上段左から忍者がわいてきます。2人目の青忍者が現れたら中段右から忍者が現れます。それからは、必死に倒しまくって下さい。

そして後半に、中段左から連続に忍者が出てくるので、それを倒し下段から4人忍者が出てくる倒し方がミソです。右から2人左から1人右から1人という順で出てきますが、真中右よりで手裏剣を投げ右から出てくる3人を倒し左の忍者を倒します。（わかるかな？）



たいへんよくできました。

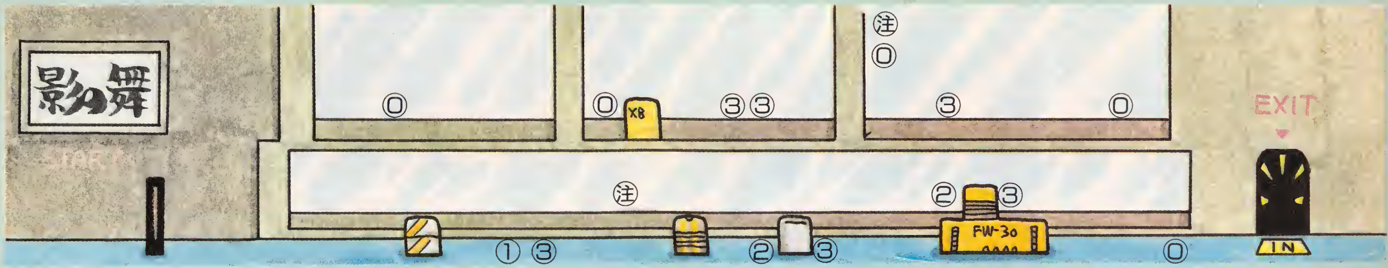
MISSION2

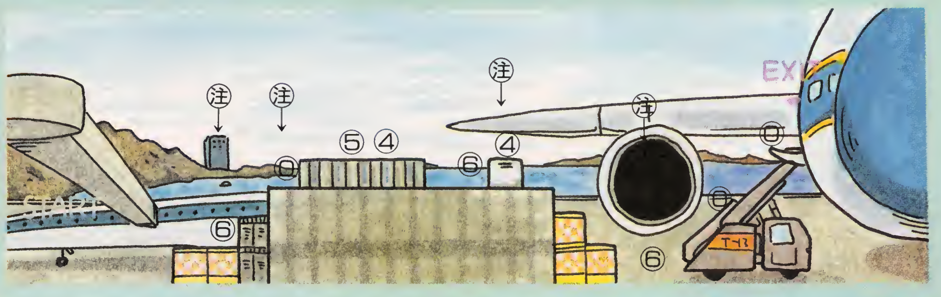
2－1

この面から強敵？忍者が登場します。忍犬もうまく使わなければなりません。そしてできるだけ敵に立って攻撃することをお勧めします。その理由は、しゃがんでいると忍犬が、無謀にも忍者や、円盤投げ男に飛びかかっていってダメージを受けるからです。忍者を倒す場合は、手裏剣を使うのなら立って攻撃しましょう。タンクローリーの上は、案外むずかしいので、ナイフ投げがいるところで忍術を使うと少し楽になります。

2－2

忍者が難しいです。どこで忍術を使えば楽かは人それぞれですが、貨車の後の方の左右から忍者が出現するところはおちついてやれば、忍術を使わずにいけます。スペシャ

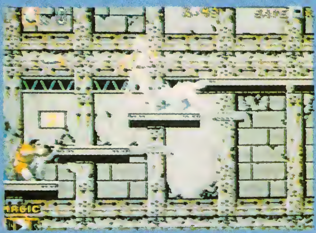




⓪ナイフを持って走ってくるアーミー
①ナイフを投げるアーミー(立っている)
②ナイフを投げるアーミー(座っている)
③銃を立って撃つ
④銃を座って撃つ
⑤銃をふせて撃つ
⑥円盤を上だけ投げる
注後ろから敵がでる

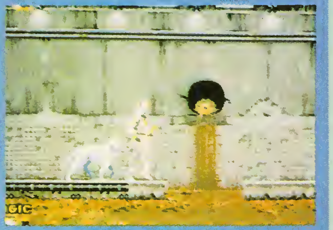
MISSION 3 名場面紹介?

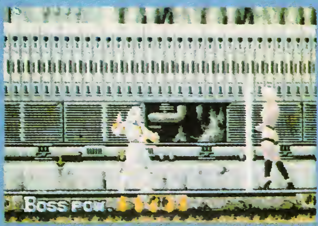

立ってても弾にあたらない。

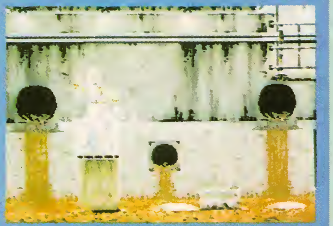

毛を逆立てて興奮するポチ。


ポチが猫に

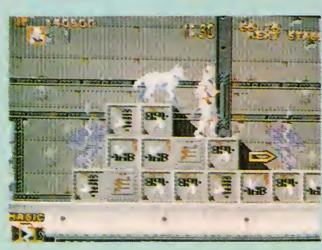

うつ最強忍者。

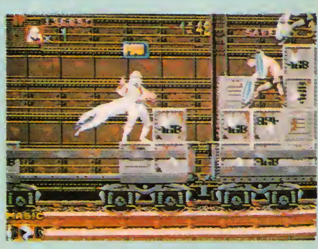

ワニさんこんにちわ。


強いね～ちゃん背が高い。


ワニの死体がぷっか～。

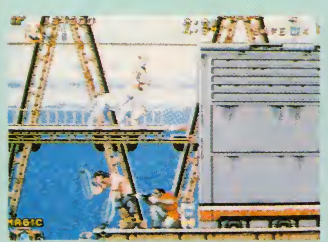
ルボーナスをねらう人は、次の円盤投げ男2人のところで使うといいでしょう。出口の手前で出現する忍者2人のところで忍術を使うのも1つの手です。


倒さないで逃げられます。


行けポチ。ワン！

❷―❸

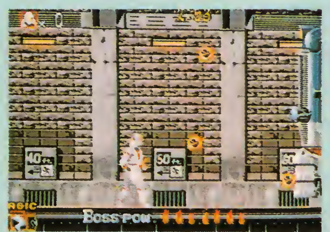
この面は、3つほどポイントがあります。まず1つ目は、最初の円盤投げ男の倒し方ですが、上の段に昇り上の段の右からそのまま銃を持っている敵に体当りしていけば忍術を使わないで進めます。2つ目のポイントは下に降りるところですが、いっきに降りて下さい。それでないと降りられなくなります。そして3つ目は、船をこえた次のところで、円盤投げ男がいる所ですが、忍術を使わなければタイミングがとってもシビアなので、忍術を使って下さい。


飛んだらレバーを逆に！


忍者も橋からおちる。

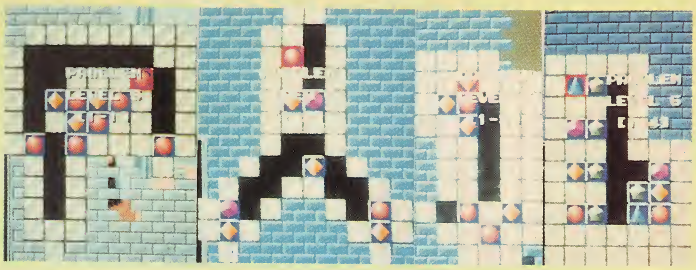
❷―❹

ボスは列車です。その場ジャンプで手裏剣を投げて2回ダメージを与えて下さい。それからは、ひたすら弾をよけて下さい。あと2回ほどダメージを与えることが出来たなら忍術を使って下さい。楽に倒せるでしょう。

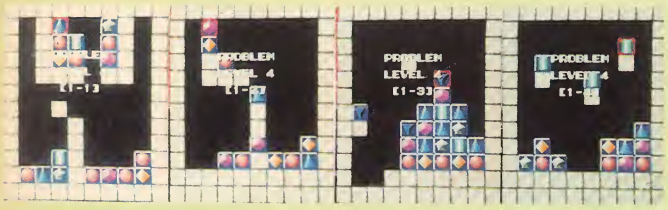

お湯が沸いた。ピー。

後半2ステージとスペシャルボーナスの取り方はまた今度ということで、このゲームは難しいけどそんなにいやらしくないので、がんばってやって下さい。

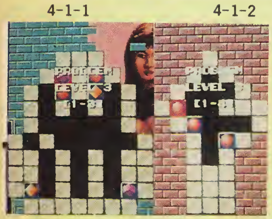
（はんたあ）



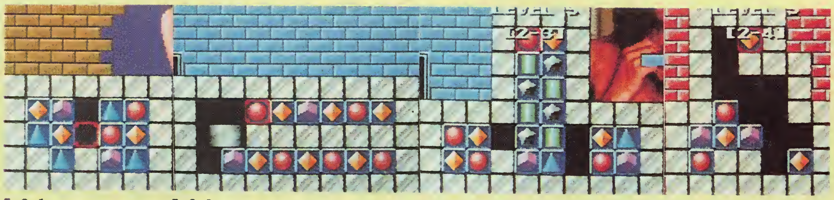
5-1-1 5-1-2 5-1-3 5-1-4



4-1-1 4-1-2 4-1-3 4-1-4



3-1-3 3-1-4

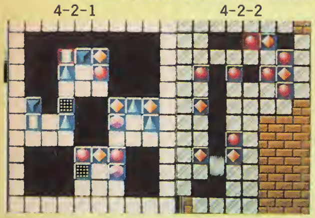


5-2-1 5-2-2 5-2-3 5-2-4

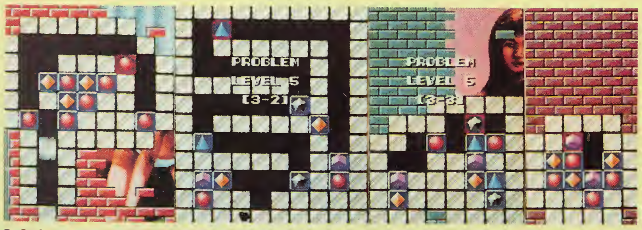


4-2-1 4-2-2 4-2-3 4-2-4

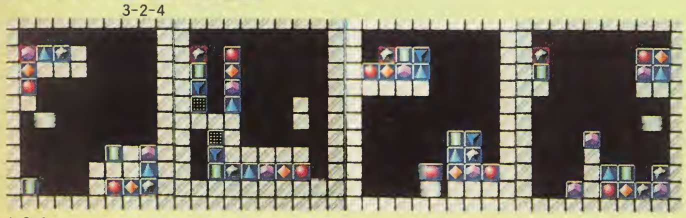
道中なかば…ふぅ〜



3-2-3 3-2-4

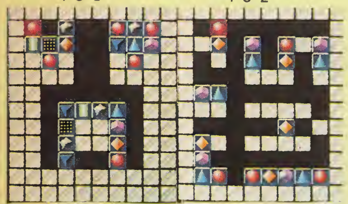


5-3-1 5-3-2 5-3-3 5-3-4

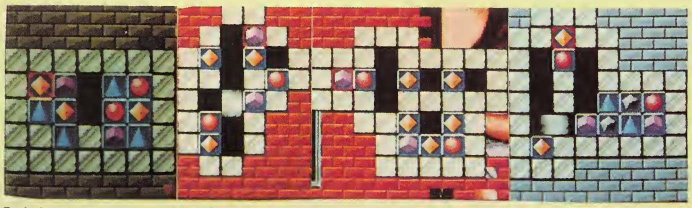


4-3-1 4-3-2 4-3-3 4-3-4

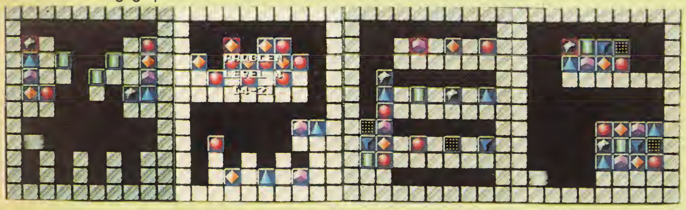
先はながいぞ! うひょ



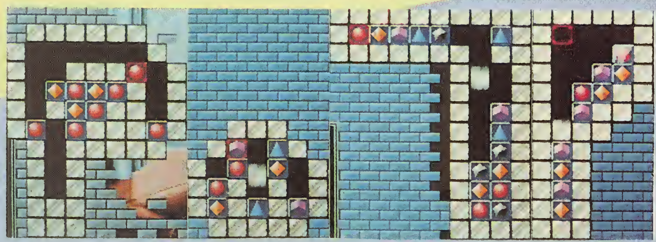
3-3-3 3-3-4



5-4-1 5-4-2 5-4-3 5-4-4



4-4-1 4-4-2 4-4-3 4-4-4

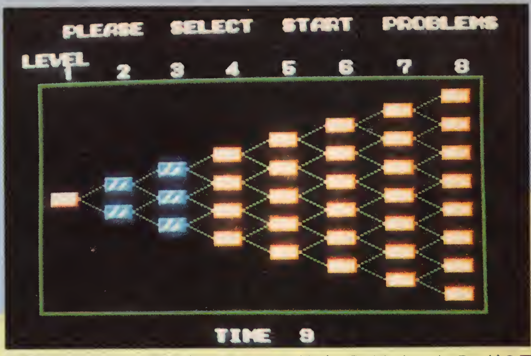


5-5-1 5-5-2 5-5-3 5-5-4

狙えテッペン!!

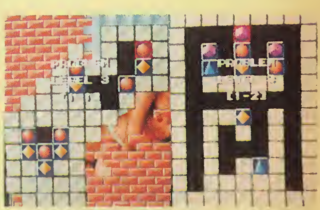
パズニック

©ANIMATION21/TAITO CORP. 1989



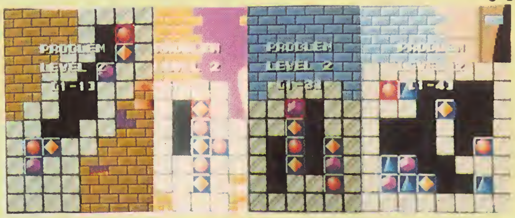
写真は、このような感じになるように並べてみました。さて、どのラインをすすみますか。

短かい時間で考えるのはちょっときついよー！ という方へ。 LEVEL5までぜ〜んぶ紹介しましょう!! しっかり覚えて、さあゲーセンへ!!!

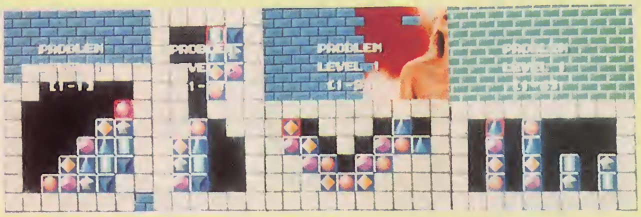


3-1-1　3-1-2

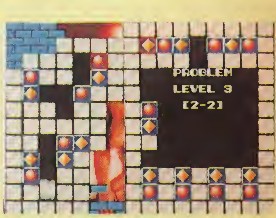
君は女の子が目的？



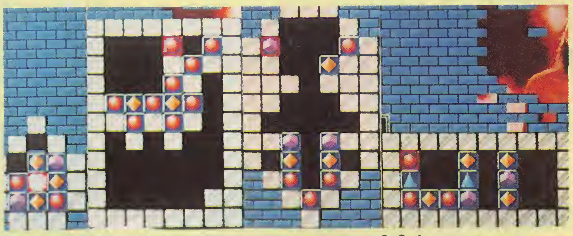
2-1-1　2-1-2　2-1-3　2-1-4



1-1-1　1-1-2　1-1-3　1-1-4



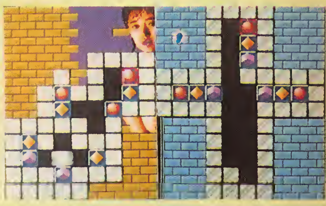
3-2-1　3-2-2



2-2-1　2-2-2　2-2-3　2-2-4

A→Z

それともゲームが目的？



3-3-1　3-3-2

やっぱりパズルゲームは面白い！

「あれはこう、で、あいつをこうする、うん、そう、これでよし、できた！」

こんなやりとりがいいんだよね、パズルゲームは！

このパズニックはそんな意味ではバッチリのゲームです。

適度に反射神経も使うし、思考力も使うし、それに目も使うしね♡

ゲームの展開はLEVEL1をスタートし、4面クリア後、LEVEL2の1、2のどちらかへ。

そんな感じでどんどん先へ。そしてLEVEL8が最終組。8×4で32面も存在する。まあ普通に来る場合、32面のうちの4面だけだから安心。あとはどのコースを選ぶかですね。

LEVEL8の4面目をクリアすると、1周終了。その後LEVEL8にもどり再度最終組をプレイする。

全部で60面！ぜ〜んぶのせちゃう！

「攻略をお願い！」ゲーメストではこんな声にできるだけ答えるようにしている。てんこ盛りがその例。でも、こんな載せ方もいいんじゃないかな。

先月号で詰めテトリスIIで頭をやわらかくした方へ。冬休みはパズニックで眠れない夜を楽しもう。

「最近、電気代がかかるわね、どうしてかしら」

というお母さんの声が聞こえたら君のせいかも…。

LEVEL8までのせちゃおうとも考えましたが、ページ数の関係で今回はLEVEL5まで。でも全部のせちゃうのがミソ。自分でタイムを計りながらやってもいいし。

全部覚えちゃえばLEVEL5までこわいものなしだね。

いや〜写真をとるのに結局全部の面をクリアしながらやったのにはまいりました。でも面白いからゆるす!!



エイリアンども！ ここは通さんぞ!!



平安京エイリアン

いざ平安京へ！ おはらいツアー

©メルダック／ライブプラニング

そーれGo！
いざ京都へ!!

11月27日、月曜日、ぼくとぜんじ師は、平安京エイリアン開発関係者、販売関係者、他誌の方々といっしょに新幹線で京都へ大ヒット祈願のためのおはらいツアーに出発。
　京都に到着。まず撮影の方から始める。門の裏でメルダックの方が変装開始。決まってるね！　でも足もとを見ると…。
　色々なポーズを撮ったあと、今日のメインエベント「おはらい」である。場所は下鴨川神社にて。ちょっとしたアクシデント（神子さんがブルーハーツのファンだった）があったりもしましたが、20分ぐらいで無事終了後、早い夕食のあと、東京へ…。
　忙しい1日でした。以上。
（ずる）


ライブプラニングのN氏がこのセンサーにひっかかって大さわぎ！


いざおはらいへ！


京都御苑の看板の前で記念撮影！





時は11月27日、月曜日、JR東京駅、
銀の鈴のところ　朝9時10分集合！


おはらいをしているところです。













大接近!「はじめまして」

制作快調! 期待は天までそそり立つ!

セル画ちょっとだけ大公開!!



21/21にオリジナルアルバム「みつめていいよ」が発売されたが、キミはもう聴いたかな?それならオリジナルアニメビデオ「はじめまして♡」の期待は高まり、心は早鐘を打ち鳴らし、理性はすでに遥か遠くにぶっとんでいることでしょう。

そんなあなたにそぉっと耳打ち…気持ち悪いって?

さて、ビデオの内容ですが、ミキ、カスミ、ショーコの私生活を中心に構成されるとのコト。私生活ですよ私生活!ということは…?ということで風呂場のシーンも〝ちゃーんと♡〞(何が〝ちゃーんと♡〞なんだか…)

他にもディフォルメキャラによるおまけアニメ(こっちが目当ての人もいそーな気がする)もついたりするので、ホントてんこ盛り。このパワーにキミはついていける?

また、このアニメビデオの予約者全員に、特製の豆本、俗称〝下巻〞が付いてくる上に、CD・ビデオ、そして次号のゲーメストに付いてくる応募券、合計3枚をまとめてゲーメスト編集部に送ると、その〝下巻〞に勝るとも劣らないスペシャルなアイテムを入手できる!といった特典まで付いてきちゃう。

1/28にはこれのプロモ上映もある。詳しくはP.91を。

Final Fight
ファイナルファイト

武神流忍法39代目伝承者 ガイがゆく！

カプコンの本格的格闘ゲーム、ファイナルファイトが発売される。この号が出るころにはもうゲームセンターに入っているのではないかな？

今回は、気がつきにくい技の出し方と、各ステージのストーリーを紹介しよう。

覚えておこー
㊙技大紹介だぞ

①三角飛び

ガイだけができる。壁や柱などを利用し、反動で飛ぶ。

②肘打ち、ジャンピングニーパット、フライングボディアタック

それぞれガイ、コーディ、ハガーが使える技。出し方は同じで、ジャンプ中に下にレバーを入れながら攻撃ボタンを押す。

③つかみ技

攻撃なしで敵に接近すると、自動的に敵をつかむことができる。この時、レバーを入れた方向に投げることができ、ニュートラル時には膝蹴りになる。ハガーの場合は投げのかわりにバックドロップになり、敵をつかんだままジャンプをし攻撃ボタンを押すとフライングパイルドライバーとなる。

つかみ技は敵を巻きこむし、体力の多い敵ほど有力な技だ。つかみ技をうまく使ってどんどん進んでいこう！

STAGE STORY

ROUND 1

ジェシカを連れ去ったダムドを追って行く手を阻む手下を次々に倒していく。ダムドを追い詰め仕留めるが、すでにジェシカは連れ去られた後であった。

ROUND 2

彼らはどこかにマッドギアの地下プロレスが開催されているという情報をつかんだ。地下鉄を進む彼らに、多勢の敵が待ち伏せる。敵を蹴ちらし、遂にその会場を発見する。そこに待っていたのは、血に飢えた二刀流のサムライ、"ソドム"であった。

ROUND 3

ウエストサイド。ここの酒場はマッドギアの奴らの溜り場だ。情報収集の為、3人は敵中へ潜りこんだ。しかし、なんとこの地区の警官であるエディはマッドギアの悪業に手を貸す悪徳ポリスだったのだ。エディの拳銃が君を襲う。

ROUND 4

マッドギアの背後で巨大企業が糸を引いているらしい。製鉄所の中に誘いこまれた3人に、マッドギアの手下が襲いかかる。火炎渦巻く溶鋼炉を抜け、工業用エレベーターに乗りこむ。上昇を始めるエレベーターの上で特殊部隊レッドベレーのロレントとの戦いが始まる。

ROUND 5

海岸線にさしかかった時、またしてもマッドギアの配下に攻撃を受ける。この地区のボスはアビゲールだ。アビゲールは3人を倒し、幹部の地位を手に入れたらしい。頭が弱く、やたら短気で、怒らせると真っ赤になって襲いかかってくる。



ROUND１のボス、ダムドにダブルキックを！



ROUND3、ウエストサイドの酒場はマッドギアのたまり場だ。



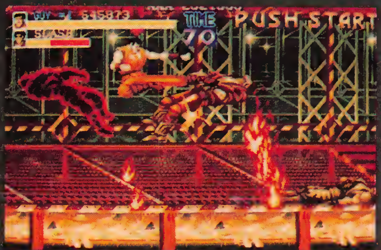
ROUND2終了時のボーナスステージ。車壊しだ。プレートにJAPANと書いてある。



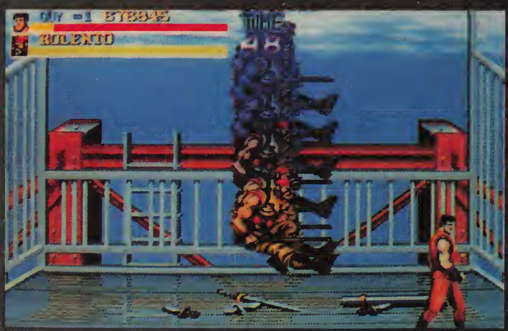
ハガーのフライングパイルドライバー。アンドレＪｒも巻きこんでいる。



ドラムカンにつぶされたハガー。ドラムカンは壊すとアイテムが出る場合もある。



ROUND4、インダストリアルエリアだ。火にあたると黒こげになってしまう。



残像を残して飛び回るレッド・ベレーのロレント。投げを得意とするボスだ。



怒る怒るアビゲール。怒りすぎで体が真っ赤に。でもバカ。



スライディングキックの攻撃をかわし、バックドロップをかける。犬が謎だ。


Final Fight
いま究極の闘いが始まる。
CPシステム
第7弾


ユニークな
アドベンチャークイズ。
アドベンチャー クイズ
CAPCOM WORLD
それぞれのワールドにはボス敵がいて
やつらを倒さないと先へは進めないぞ！
君の知力と時の運を使って
無事王女様を助け出してくれ！！
WORLD 1
カードを選んで、ボタンを押して下さい。
"冷戦"とはどの戦争の後使われた言葉？
うーん！なかなか頑張ったね！
さあワールド４へ連れていってあげるよ

ゲーメスト
Feb. 1990 2
No.41
平成2年2月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第2号通巻41号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-2 Printed in Japan